کنٹریکٹ برج

از

محمد بصیر بی اے

۱۳۴۵ف

دی حیدرآباد پرنٹنگ ورکس

فہرست مضامین

تمہید

آکشن برج کے اکثر کھلاڑیوں کا خیال ھیکہ کنٹریکٹ برج بیحد پیچیدہ کھیل ھے ۔ اس کا سیکھنا کھیلنا نری دردسری ھے ۔ اسی غلط فھمی کی وجہ سے وہ کنٹریکٹ کے نام سے دور بھاگتے ھیں ۔ حقیقت یہ ھیکہ کنٹریکٹ برج بہت آسان کھیل ھے ۔ اوسکے سیکھنے کے لئے ھم کو ویٹی ییڈ ، شپرڈ ، لیٹز ، وینڈ ربلٹ ، کلبرٹسن اور دیگر ماھرین کی تصانیف کا مطالعہ کرنے کی ضرورت نہیں ۔ انسان کی دو روزہ عمر اتنی طول طویل مصروفیت کے لئے ناکافی ھے ۔ البتہ کوئی ایک کتاب پڑھکر کھیل کے اصول سے واقف ھوجانا خالی از منفعت نہیں کیونکہ نظر میں وسعت پیدا ھوگی اور کھیل میں لطف آنے لگیگا ۔ کئی مستند کتابوں کی چھان بین کے بعد میں نے اس کتاب میں کنٹریکٹ برج کو حتی الامکان آسان اور عام فھم بنانے کی کوشش کی ھے تاکہ ھر شخص ایک سرسری نظر میں اوسپر عبور حاصل کرسکے ۔

ہمارے زمانہ کو جو تفوق اور رفعت حاصل ہے
دنیا کی ابتدائے آفرینش سے کسی زمانہ کو نصیب نہیں ہوئی۔
علوم و فنون کا ہر شعبہ دن دونی رات چوگنی ترقی سے اوج فلک
پر چمکنے لگا ہے۔ جو چیزیں برتراز قیاس و وہم متصور
کیجاتی تھیں وہ عالم وجود میں آگئیں۔ طائر بلند پرواز کی
طرح ہوا میں اڑنا، ماہی بے تاب کے مانند سمندروں
کا گشت لگانا، اور گھر بیٹھے تمام دنیا کی باتیں سننا انسان
کی قدرت کے ادنی کرشمے ہیں۔ اس غیر معمولی دماغی
نشوونما کی وجہ سے ذرائع تفریح میں بھی انقلاب پیدا ہوگیا۔
پتنگ بازی، دیسی گنجفہ اور ۳۰۴ سے طبیعت متنفر ہوگئی۔
اپنے شایان شان ذہنی تفریح کی تلاش ہونے لگی۔ انسان
کی اس خواہش کو پورا کرنے کی غرض سے زمانہ نے
کنٹریکٹ برج کو ایجاد کیا تاکہ دن بھر محنت کرنے والے
کیلئے گھنٹہ دو گھنٹہ کی فرحت حاصل ہوسکے۔

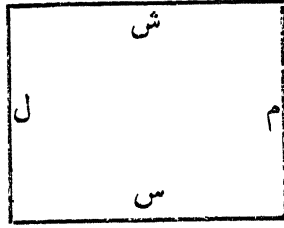
موجودہ زمانہ میں برج کو بیحد اہمیت حاصل ہے۔
جو شخص برج سے ناواقف ہے وہ بہترین دماغی تفریح کی
لذت سے ناآشنا ہے۔ رنگ کو رنگ ڈالنے کو برج کھیلنا

نہیں کہتے۔ خوبی سے برج کھیلنے کے لئے یکسوئی، ذھانت تخیل اور قوت فیصلہ کے علاوہ نفسیات اور برج لٹریچر سے وقفیت کی ضرورت ھے۔ جو وقفیت قیل و قال پر مبنی ھو وہ قابل اطمنان نہیں ھوتی۔ لھذا اس کتاب میں میں نے برج کے ھر مشکل مسئلہ پر تفصیلی بحث کی ھے تاکہ ھر شخص کو مستند معلومات حاصل کرنے کا موقع ملسکے۔

مشرق میں برج کو وہ عام مقبولیت حاصل نہیں ھے جو اھل مغرب میں پائی جاتی ھے۔ اس لئے مبتدیوں کی سہولت کے مد نظر میں نے برج کو بالکل ابتداء سے سمجھانے کی کوشش کی ھے۔

گنجفہ میں چار رنگ کے ۵۲ پتے ھوتے ھیں جو چار کھلاڑیوں میں تقسیم کردئے جاتے ھیں۔ ھر کھلاڑی اپنے گنجفہ کی قوت کے لحاظ سے کال کرتا ھے۔ جس کھلاڑی کی کال سب سے اونچی ھو اوسپر کھیل چھوٹ جاتا ھے۔ برج میں پتوں کی ترتیب وار قیمت مندرجہ ذیل ھے۔

اکا - بادشاہ - رانی - غلام - دھلا - ۹ - ۸ - ۷ - ٦ - ۵ - ۴

۳ - ۲ اول الذکر پانچ پتے آنر ھیں - آکشن برج میں سپیڈ کے ۹ ، ھارٹ کے ۸ ، ڈیمنڈ کے ۷ ، کلب کے ٦ اور نوٹرمپ کے ۱۰ نمبر ھوتے ھیں - ۳۰ نمبر کا گیم اور دو گیم کا ربر بنتا ھے - ربر کے ۲۵۰ نمبر ملتے ھیں - تین نوٹرمپ چار سپیڈ ، چار ھارٹ ، پانچ ڈیمنڈ اور پانچ کلب کا گیم بنتا ھے - تین آنر کے ۳۰ ، ۴ کے ۴۰ اور پانچ کے ۵۰ نمبر دیئے جاتے ھیں - چار آنر ایك ھی ھاتھہ میں ھوں تو ۸۰ نمبر ملتے ھیں - نمبر کے اندراج کے لئے دو خانے ھوتے ھیں - ایك خانے میں اپنے اور دوسرے خانے میں مخالفین کے نمبر لکھے جاتے ھیں - دونوں خانوں کے درمیان ایك آڑی لکیر کھینچدی جاتی ھے تاکہ گیم کے نمبر لکیر کے نیچے اور آنر کے نمبر اوپر لکھے جائیں - گنجفہ بانٹنے والا (س) کال کا آغاز کرتا ھے - اوسکے بعد اوسکے بائیں جانب کا کھلاڑی (ل) - ل کے بعد ش کال دیتا ھے اور ش کے بعد م - اسطرح کال کا دور اوس وقت تك جاری رھتا ھے جب تك کہ کھیل سب سے اونچی کال پر چھوٹ جائے - مثلا

س ۔ ایک نو ٹرمپ (۱۰ نمبر)

ل ۔ دو کلب (۱۲ نمبر)

ش ۔ دو هارٹ (۱٦ نمبر)

م ۔ تین کلب (۱۸ نمبر)

س ۔ دو نو ٹرمپ (۲۰ نمبر)

ل ۔ نو بڈ

ش ۔ نو بڈ

م ۔ نو بڈ

کھیل دو نو ٹرمپ پر کھیلیگا ۔ دو نو ٹرمپ سے مراد آٹھه پٹ بنانے کی ھے ۔ ابتدائی چال قائل (ڈکلیرر) کے بائیں جانب

کے کھلاڑی کی ہوگی ۔ شریك قائل (ڈمی) اپنے پتے ڈیز پر
بچھا دیگا ۔ اپنے اور اپنے شریك کے پتوں سے قائل
حتی الامکان زیادہ پٹ بنانے کی کوشش کریگا اور اسکے مخالفین
اوسکو اس امر سے باز رکھنے کی سعی کرینگے ۔ کھیل ختم
ہونے پر قول (کنٹریکٹ) یا زائد از قول جتنے پٹ بنیں ،
فی پٹ ۱۰ نمبر کے حساب سے س ش کو نمبر دئے جائینگے ۔
قول کے نه بننے کی صورت میں فی پٹ ۵۰ نمبر ل م کو ملینگے ۔
س ش کا گیم بنگیا تو ل م کا نصف گیم اگر ہو تو سوخت
ہوجائیگا ۔ گیم ایك یا ایك سے زائد اقساط میں بنایا جاسکتا ہے
کسی جانب دو گیم ہوتے ہی نمبر جمع کرلئے جاتے ہیں
اور ہار جیت کا حساب ہوجاتا ہے ۔

آکشن اور کنٹریکٹ میں جو فرق پایا جاتا ہے وہ صرف
کال اور نمبر کی حد تك ہے ۔ آکشن میں کسی رنگ کے چھه
پتے ہوں تو کال دیجاسکتی ہے مگر کنٹریکٹ میں کال کا
اصول کے تحت ہونا لازمی ہے ۔ مقررہ اصول کی پابندی
کرنے سے شریك کو ہمارے پتوں کا اندازہ قائم ہوتا ہے

اور وہ اس علم کی بناء پر اپنی کال دیتا ھے یا مخالفین کو ڈبل کرتا ھے ۔ آکشن میں نمبر کے لحاظ سے کال دیجاتی ھے اور کنٹریکٹ میں پٹ کے لحاظ سے مثلاً کنٹریکٹ میں تین نو ٹرمپ پر چار کلب کی کال جائز ھے ۔ عدم پیروی رنگ کا ھرجانہ آکشن کی بہ نسبت کنٹریکٹ میں زیادہ ھے ۔ کنٹریکٹ میں نو ٹرمپ کے ۴۰، ۳۰، ۳۰، سپیڈ اور ھارٹ کے ۳۰ اور ڈیمنڈ اور کلب کے ۲۰ نمبر دئے جاتے ھیں ۔ سو نمبر کا گیم بنتا ھے ۔ ربر کے ۵۰۰ نمبر ملتے ھیں جب کہ مخالفین کا گیم ھو اور مخالفین کا گیم نہ ھو تو ۷۰۰ نمبر ملتے ھیں ۔ کنٹریکٹ اور آکشن میں بڑا فرق یہ ھے کہ اول الذکر میں گیم کی کال کر کے بنانے کی ضرورت ھے ورنہ گیم نہیں ملتا ۔ مثلاً دو نو ٹرمپ کی کال پر چھہ نو ٹرمپ بننے کے باوجود صرف دو نو ٹرمپ کے نمبر لکیر کے نیچے دئے جاتے ھیں ۔ گیم ادھورا ھی رھتا ھے ۔ دوبارہ کال کر کے گیم کو مکمل کرنے کی ضرورت باقی رھتی ھے ۔ جن کھلاڑیوں کا پہلا گیم بنتا ھے انکو ولنربل (قابل خسارہ) کہتے ھیں ۔ یہ کنٹریکٹ کا ایک اھم پہلو ھے ۔ ڈبل ھونے کی صورت میں کنٹریکٹ

یا زائد از کنٹریکٹ یا سلام بنانے پر نمبر زیادہ ملتے ہیں اور کنٹریکٹ سے کم بنانے کی صورت میں نقصان بھی شدید ہوتا ہے ۔ کنٹریکٹ میں ۴ آنر ایک ہاتھہ میں ہوں تو ۱۰۰ نمبر دے جاتے ہیں ۔ گولیش (Goulash) کنٹریکٹ برج کا ایک نہایت دلچسپ پہلو ہے ۔ جب چاروں کھلاڑی کال نہ دیسکیں تو ان کے پتے ترتیب وار رکھہ دئے جاتے ہیں گنجفہ ملایا نہیں جاتا ۔ ہر کھلاڑی کو ۵ - ۵ - ۳ پتے تقسیم کردئے جاتے ہیں گولیش میں سلام بنانے یا شدید نقصان اوٹھانے کا زیادہ امکان رہتا ہے گولیش کا کھیلنا کھلاڑیوں کے اختیار پر موقوف ہے ۔

محمد بصیر

کوچۂ درگاہ حبیب علی شاہ صاحب
کٹلمنڈی حیدرآباد دکن

برج کی اصطلاحات

———:o:———

Pack of Cards = گنجفه ـ تاش

Cards = پتا

Deal = تقسیم ـ بانٹ

Dealer = قاسم ـ بانٹنے والا

Fresh deal = تقسیم جدید ـ نئی بانٹ

Call = قال ـ کال ـ بولی

No bid = جب کال کرنا نه هو تو نوبڈ کہا جاتا ھے

Contract = سب سے بڑی کال جس پر کھیل چھوٹ جائے ـ
قول ـ کنٹریکٹ

Declarer = جس شخص پر کال چھوٹجائے ـ قائل ـ ڈکلیرر

Dummy = ڈکلیرر کا شریك ـ شریك قائل ـ ڈمی

Opponent = مخالف

Trick = پٹ

Overtrick = زائد پٹ

Undertrick = کم پٹ

Trump Game = حکم کی بازی

Trump suit = حکم کے پتے

No Trump Game = بے رنگ بازی

Double = تضعیف ۔ ڈبل

Redouble = اضعاف تضعیف ۔ ریڈبل

Informatory Double = تضعیف اطلاعی ۔ اطلاعی ڈبل

Business Double = تضعیف سود مند ۔ سودمند ڈبل

Informatory redouble = اطلاعی اضعاف تضعیف ۔
اطلاعی ریڈبل

Exposed card = کھلا پتا

Revoke = عدم پیروی رنگ

Honour = آنر

Game = گیم

Rubber = ربر

Vulnerable = قابل خسارہ ۔ ولنربل

Score = حساب

Scoring = طریقۂ حساب

Partnership = شراکت

Partner = شریک

Penalty = ہرجانہ

Undercall کم کال

Overcall = زیادہ کال

Offender = خطاوار - خاطی

Wrong hand lead = غیر صحیح چال - غیر چال

Bridge Etiquette = برج کے آداب

Pre-emptive bid = مسدودی کال

Flag-flying = ہوائی کال - مخوف کال

Sacrificial call = تباہ کن کال

Offensive game = اقدامی کھیل

Defensive game = مدافعانہ کھیل

Defensive call = مدافعانہ کال

Lead call = چال طلب کال

Psychology = نفسیات

Demand bid = تحکمانہ کال

Valuation = ارزش

Plastic valuation = کامل عیار ارزش

Negative No-Trump = منفی نوٹرمپ

Absolute Forcing = مطلقا جبری

Semi-Forcing = نیم جبری

Interposing bid = خلل انداز کال

Semi-Game = نصف گیم

Sign-off = علامت امتناعی

Finesse = بڑے اور چھوٹے پتے میں چھوٹا پتا بنانے کی کوشش ۔ فنس

Biddable Suit = کال کے لائق پتے

Two suiter = دو رنگی گنجفہ

Little Slam = چھوٹا سلام

Grand Slam = بڑا سلام

Free double = تضعیف بری الذمہ ۔ بری الذمہ ڈبل

رنگ میں ایک کی کال

—— :o: ——

کنٹریکٹ برج میں کال کے شروع کرنے کے لئے کم از کم $2\frac{1}{2}$ پٹ کی ضرورت ہے۔ جب اپنا گیم ہو تو تین پٹ پر کال دینا مناسب ہوگا۔ پٹ کا حساب اکے اور بادشاہ پر کیا جاتا ہے۔ چار اکے اور چار بادشاہ کے آٹھ پٹ ہوتے ہیں۔ اکا اور بادشاہ ایک ہی رنگ کے ہوں تو دو پٹ اور مختلف رنگ کے ہوں تو ڈیڑھ پٹ شمار ہوں گے۔ جب ایک رنگ کا اکا بادشاہ اور دوسرے رنگ کا بادشاہ اور پتا ہو تو $2\frac{1}{2}$ پٹ ہوتے ہیں اور ان پر کال دیجاسکتی ہے۔ کال کے اس طریق کو کوئک ٹرک سسٹم † کہتے ہیں۔ کال کا ایک اور طریقہ ہے جس کو آنر ٹرک سسٹم ‡ کہتے ہیں۔ اس طریق کے مد نظر کال کرنے کا اصول مندرجہ ذیل حساب کی رو سے ہے۔

---

† Quick Trick System اکے اور بادشاہ کے لحاظ سے کال کرنے کو کہتے ہیں۔

‡ Honour Trick System آنر کے لحاظ سے کال کرنے کو کہتے ہیں۔

اکا	=	ایک پٹ
اکا بادشاہ	=	دو پٹ
اکا رانی	=	ڈیڑہ پٹ
اکا رانی غلام	=	دو پٹ
اکا غلام دہلا	=	ڈیڑہ پٹ
بادشاہ رانی	=	ایک پٹ
بادشاہ رانی غلام	=	دو پٹ
بادشاہ غلام دہلا	=	ایک پٹ
بادشاہ پتا	=	آدھا پٹ
رانی غلام دہلا	=	آدھا پٹ
رانی دو پتے	=	پاؤ پٹ
غلام دہلا دو پتے	=	پاؤ پٹ

مندرجۂ بالا قیمتوں کے لحاظ سے اپنے پتوں کا حساب لگا کر جب ۲ ۱/۲ پٹ ہوں تو کال دیجاسکتی ہے۔ شریک اور مخالفین کی کال کے بعد پتوں کی ابتدائی قیمت میں غیر معمولی تبدیلی پیدا ہوجاتی ہے۔ مثلاً آپکے شریک یا داھنے جانب والے مخالف نے ایک سپیڈ کی کال دی اور آپکے پاس اوس رنگ کا بادشاہ ایک پتے کے ساتھہ موجود ہے تو اوسکی قیمت ایک پٹ کے مساوی ہوجاتی ہے اور

اگر آپکے بائیں جانب والے مخالف نے ایک سپیڈ کہا تو آپ
کے بادشاہ کی قیمت صفر کے برابر ہو جاتی ہے۔ کال کا ایک
دور ختم ہونے کے بعد اپنے تیرہ پتوں میں بننے اور نہ بننے
والے پتوں کا صحیح اندازہ قائم کرنے کو کامل عیار ازرش کہتے
ہیں۔ کال کے آغاز کے لئے صرف $2\frac{1}{2}$ کا ہونا ہی کافی نہیں
بلکہ کال کے لائق پتوں کی بھی ضرورت ہے۔ کال کے
لائق پتوں سے مراد اکا رانی یا اکا غلام یا بادشاہ رانی سے کم
از کم چار پتے ہیں۔ رانی غلام سے پانچ یا غلام سے چھ پتوں
پر بھی کال دیجاسکتی ہے۔

مندرجۂ ذیل پتوں پر کال کا آغاز نہ کرنا چاہئے کیونکہ
کال کے لائق پتے موجود نہیں ہیں۔

(۱) ♠ × × ×
♥ × × × ×
♦ ب × ×
♣ ا ب ×

(۲)

♠ X × × ×

♥ ب ر ×

♦ ا ر ×

♣ × × ×

مندرجۂ ذیل پتوں پر ایک کی کال دیجاسکتی ہے ۔

(۱)

♠ × × ×

♥ × × × ×

♦ ب × ×

♣ ا ب × ×

ایک کلب

(۲)

♠ ب × X

♥ غ × ×

♦ ا ب

♣ د غ X × X

ایک کلب

(۳)
♠ د × × ×
♥ × ×
♦ ا ر غ د
♣ ا غ ×

ایک ڈیمنڈ

(۴)
♠ ا ر
♥ ا ×
♦ ر د × × × ×
♣ × × ×

ایک ڈیمنڈ

(۵)
♠ ب غ د ×
♥ ا ب ر د
♦ ×
♣ ر د × ×

ایک ھارٹ

(٦)

♠ ×

♥ غ د × × × × ×

♦ ا ر د

♣ ا ر

ایک ہارٹ

(٧)

♠ ب ر غ د ×

♥ ا ب ×

♦ غ د × ×

♣ ×

ایک سپیڈ

(٨)

♠ غ × × × × × × ×

♥ ا ب

♦ ب ×

♣ ×

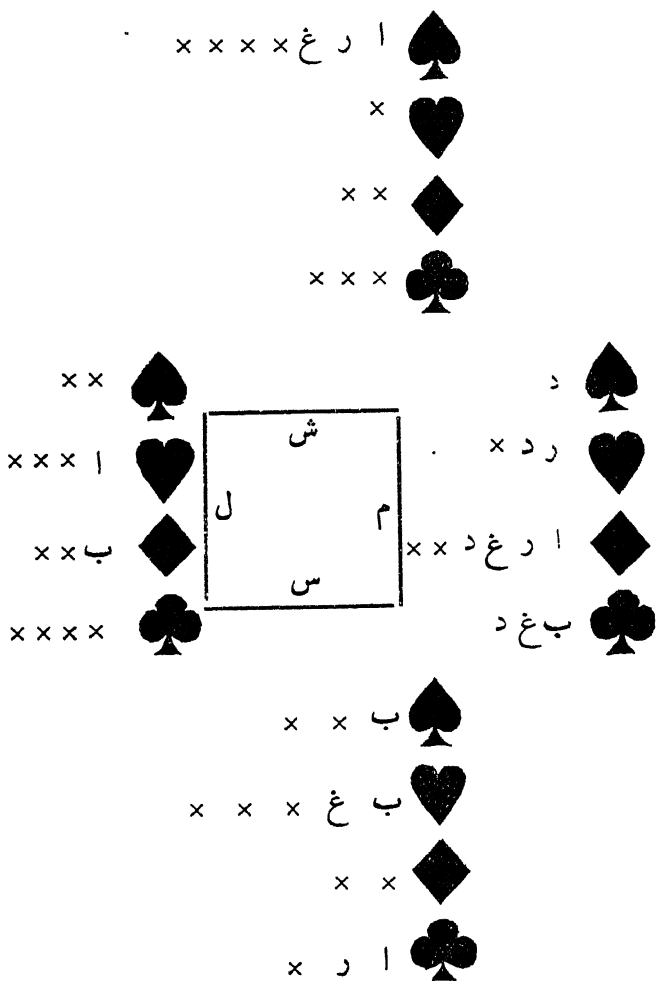
ایک سپیڈ

مندرجۂ بالا کالیں ۲ $\frac{1}{2}$ پٹ بتانے یا نصف گیم بنانے کی غرض سے دی جاتی ہیں ۔ اس علم کی بنا پر شریك کو گیم کی کال کرنے یا مخالفین کو ڈبل کرنے میں بیحد سہولت ہوتی ہے ۔ ۲ $\frac{1}{2}$ پٹ پر صرف ایك مرتبہ کال دیجاسکتی ہے ۔ دوبارہ کال دینا بالکل غلط ہے ۔ البتہ ۳ $\frac{1}{2}$ یا ۴ پٹ کا گنجفہ ہو تو دوبارہ کال دیجاسکتی ہے ۔ مثلا

ان پتوں پر ایك سپیڈ کہنا چاھئیے اور اگر شریك نوبڈ کہدے تو دور ثانی میں دو ھارٹ کہنا چاھئیے ۔ جب دو رنگی گنجفہ ہو تو پہلی کال اوس رنگ میں دیجانی چاھئیے جس میں پتے زیادہ ہوں اور دوسری کال چار پتوں میں دیجاسکتی ہے ۔ پندرہ سال قبل چار پتوں پر کال کرنا غلط تصور کیا جاتا تھا ۔

موجودہ زمانے میں چار پتوں کی کال سے کریز کرنا برج سے ناواقف ہونے کی دلیل ہے۔ صدھا گیم چار پتوں کی کال پر بنائے جاتے ہیں ۔

پہلا ، دوسرا اور تیسرا کھلاڑی نو بڈ کہے تو چوتھے کھلاڑی کو چاہئے کہ ½ ۳ تا ۴ پٹ کے بغیر کال کا آغاز نہ کرے کیونکہ کمزور گنجفہ پر کال دینے سے مخالفین کو دور ثانی میں کال کرنے کا موقع ملتا ہے۔ مندرجۂ ذیل مثال ملاحظہ فرمائے ۔

ا ر غ × × × ×
×
× ×
× × ×
× ×
ا × × ×
ب × ×
× × × ×
ش
ل
م
س
د
ر د ×
ا ر غ د × ×
ب غ د
ب × ×
ب غ × × ×
× ×
ا ر ×

س نے گنجفہ تقسیم کیا اور نوبڈ کہا ۔ ل نوبڈ ۔ ش نوبڈ
م ایک ڈیمنڈ س ایک ہارٹ ۔ ل دو ڈیمنڈ ۔ ش دو سپیڈ ۔ م تین
ڈیمنڈ ۔ س چار سپیڈ ۔ ل ڈبل ۔ ش م اور س نوبڈ ۔
س ش کا گیم اور ربر بنگیا ۔
م کو چاهئے تہا که کال نه دیتا کیونکه اوسکے گنجفه میں
کافی قوت موجود نہیں هے ۔

هر کهلاڑی کو چاهئے که کمزور کال دینے سے حتی الامکان احتراز کرے اور دیگر کهلاڑیوں میں اپنی کال پر اعتماد پیدا کرنے کی کوشش کرے ۔ جب تک شریک کو آپکی کال پر اطمنان نه هو آپکی تائید کرنے میں تامل کریگا جس کی وجه سے بهتیرے بننے والے گیم تباه هوجائینگے ۔ جس کهلاڑی کی کال پر برج کهیلنے والوں میں بهروسه نه هو اسکا جیتنا ناممکن هے ۔

مندرجۂ ذیل صورتوں میں چوتها شخص کال کا آغاز کرسکتا هے ۔

(۱)

♠	ا	غ	×		ایک کلب
♥	غ	×	×		
♦	ب	ر	غ		
♣	ا	غ	×	×	

(۲)

♠ ا ب × ×
♥ ب غ ×
♦ ب ر × × ×
♣ ×

ایک ڈیمنڈ

(۳)

♠ ا غ د ×
♥ ب ر غ × ×
♦ ا
♣ ر غ ×

ایک ہارٹ

(۴)

♠ ا ب × × ×
♥ ا × × ×
♦ ب ×
♣ ب ×

ایک سپیڈ

ان مثالوں سے واضح ہوگا کہ مخالفین کو گیم بنانے کا کوئی موقع ہی نہیں - شریک کی معمولی اعانت پر ان پتوں پر گیم بنایا جاسکتا ہے - اگر مخالفین نے کال دینے کی جرأت کی تو ڈبل کیا جاسکتا ہے -

نو ٹرمپ کی بہ نسبت رنگ کی کال سے شریک کو پتوں کا بہتر اندازہ ہوتا ہے - لہٰذا کال کا آغاز رنگ کی کال سے کرنا نہایت کارآمد اصول ہے -

جب آپ نے ایک کی کال دی تو آپ کے پاس کم از کم ۲ ۱/۲ اور زیادہ سے زیادہ پانچ پٹ کی توقع کیجاسکتی ہے - پانچ پٹ کے گنجفہ پر بھی ایک کی کال سے شروع کرنے میں بہت خوبیاں مضمر ہیں - مخالفین کو آپ کے گنجفہ کا اندازہ قائم نہیں ہوسکتا - شریک کو آپ کی کال پر بیحد اعتماد پیدا ہوگا - جب آپ کے شریک کے پاس تائید کے قابل پتے ہوں تو تائید کریگا اور آپ کو گیم بنانے کا موقع مل ہی جائیگا - شریک کے پاس بالکل ہی ہلکے پتے ہوں تو اسکو خواہ مخواہ کال کرنے پر مجبور کرنا مضر ثابت ہوگا -

جب آپ کے پاس دو رنگ میں چار چار پتے ہوں
تو دونوں رنگ میں کال نہ دیجئے تاکہ آپ کے شریک کو دورنگی
گنجفہ کی غلط فہمی نہو - دو رنگی گنجفہ سے مراد دو رنگ
میں ۵ اور ۴، ۵ اور ۵، ۶ اور ۵، ۶ اور ۴، ۷ اور ۵ یا ۶
اور ۶ پتے ہوتے ہیں - شریک کو جب دو رنگی گنجفہ کا
احتمال ہوگا تو صرف دیڑہ پٹ پر گیم کی کال کر دیگا - ۴ اور ۴
کی بندش میں گیم بنانے کے لئے زیادہ قوت کی ضرورت ہے -
اس لئے اوس گنجفہ پر دو رنگ میں کال دینا بالکل غلط ہے -

کال کا طریقہ کتنا ھی مستند و مستحسن کیوں نہ ہو
وقتاً فوقتاً تبدیلی کا محتاج ہے - کال کا ایک ھی طریقہ اختیار
کیا جائے تو مخالفین کو پورا پورا اندازہ قائم ہو جاتا ہے -
لهذا کال میں ایسی تبدیلیاں پیدا کیجانی چاھئیں جن سے گنجفہ
کی قوت اور کمزوری کا راز افشا نہونے پائے اور مخالفین
ہمیشہ پریشان ھی رھیں مثلاً کبھی تو تین ساڑے تین پٹ پر
نوبڈ کھدیا اور کبھی تو صرف دو پٹ پر مخالفین کی روک تھام
کی غرض سے کال دیدی - شریک اور مخالفین کی ذھانت اور
ھنر مندی کو ملحوظ رکھکر کال میں خفیف سا تغیر پیدا

کیا جاسکتا ھے ۔ شریك اور مخالفین ذھین ، دلیر اور
حساب دان ھوں تو کال میں بیحد احتیاط کرنی چاھئیے شریك
کمزور اور محتاط ھو اور مخالفین خائف اور مبتدی ھوں تو
کال کا معیار ایك حد تك گرادیا جاسکتا ھے ۔ شریك اور
مخالفین کی خصوصیات سے وقفیت کھیل میں غیر معمولی
خوبی پیدا کردیتی ھے ۔

اکثر کھلاڑی مدافعانہ کال کی اھمیت سے ناآشنا ھیں
حالانکہ اوسکا بروقت استعمال کھیل میں خوبی پیدا کرتا ھے
اور مخالفین کو غلط راہ پر ڈالکر اپنا مطلب پورا کرلیتا ھے ۔
گیم بنانے کے گنجفہ پر پورے گیم کی کال دینا اور جب
گیم کا امکان نہ ھو تو نصف گیم پر اکتفا کرنا اور نیز مدافعانہ
کال کے ذریعہ مخالفین کو گیم اور سلام سے روك کر خود
فائدہ اوٹھانا برج کے ماھر کی ادنی کارگذاری ھے ۔

ایک نو ٹرمپ

—:o:—

کال کے لائق رنگ نہ ہونے کی صورت میں نو ٹرمپ کی کال دیجاتی ھے - برج میں نو ٹرمپ سے زیادہ مذبذب کوئی کال نہیں - نو ٹرمپ کے لئے کم از کم تین پٹ کی ضرورت ھے - کوئی رنگ بلا روك نہ ھو یا تین رنگوں میں اچھی خاصی روك ھو آپکے نو ٹرمپ پر شریك کو یہ نتیجہ اخذ کرنے کا حق حاصل ھوگا کہ آپکے پاس ۴ - ۳ - ۳ - ۳ پتے ھیں - ۴ - ۴ - ۳ - ۲ کی تقسیم پر بھی گا ھے ما ھے نو ٹرمپ کی کال دیجاسکتی ھے حالانکہ ایك حد تك غلط ھے کیونکہ دو رنگوں میں چار چار پتے موجود ھیں اور ان میں سے کسی ایك رنگ میں کال دیجانی چاھئے - ۴ - ۴ - ۴ - ۱ کی تقسیم پر نو ٹرمپ سے کال کا آغاز کرنا سراسر غلطی ھے - کال سے مراد صرف یہی نہیں کہ شریك کو ۲ $\frac{1}{2}$ یا ۳ پٹ کی موجودگی سے آگاہ کردیا جائے بلکہ کال سے پتوں کی تقسیم کی بھی اطلاع دیجاتی ھے جو نہایت اھم ھے - نو ٹرمپ سے مراد

۴-۳-۳-۳ کی تقسیم ہے اور حکم کی بازی سے مراد ۵-۳-
۳-۲، ۵-۴-۲-۲، ۶-۳-۲-۲، ۵-۴-۳-۱-۶، ۴-
۲-۱، ۴-۴-۴-۱ یا ۵-۵-۲-۱ کی بندشیں ہیں۔ حکم کی
بازی پر نوٹرمپ کہنا شریک کو غلط فہمی میں مبتلا کرنا ہے
جسکا نتیجہ دونوں کے حق میں مضر ثابت ہوگا۔ فرض
کیجئے کہ آپ نے حکم کی بازی پر ایک نوٹرمپ کہا۔ آپکے
شریک کے پاس اکا بادشاہ سے پانچ سپیڈ اور ڈیمنڈ کا اکا
ہے۔ اوس نے آپ کے پاس تین سپیڈ کے پتوں کا حساب
لگا کر چار سپیڈ کہا۔ آپ کے یہاں سپیڈ کا ایک ہی پتا نکلا
نتیجہ ظاہر ہے۔ آپکی غلط کال سے آپکا شدید نقصان ہوگا
مزید برآں شریک کو آپ کی کال پر اعتماد نہ ہوگا۔

مندرجہ ذیل پتوں پر ایک نوٹرمپ کہا جاسکتا ہے۔

(۱) ♠ ا ب ×
♥ ب ر ×
♦ ر غ ×
♣ د × × ×

چند کھلاڑی صرف تین اکوں پر نوٹرمپ کہتے ہیں مثلاً

ان پتوں پر نوٹرمپ کے بجائے ایک کلب کہنا بہتر ہے کیونکہ اکوں کے سوائے کوئی آنر موجود نہیں ہے۔

اکثر مصنفین کی رائے ہے کہ حتی الامکان نوٹرمپ کی کال نہ دیجائے کیونکہ نوٹرمپ میں گیم بنانے کے لئے

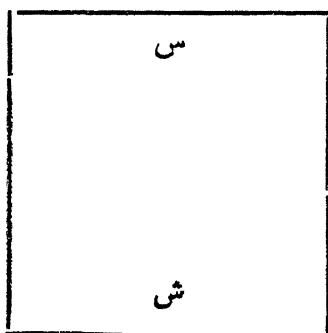
زیادہ قوت کی ضرورت ھے۔ پندرہ سال قبل نوٹرمپ کو حکم کی بازی پر ھر طرح ترجیح دیجاتی تہی اور کہلاڑیوں کو نوٹرمپ کی کال دینے کا خبط تہا ۔ موجودہ زمانہ کی تحقیق اور تجربہ نے اوس اصول کو غلط ثابت کردیا ۔ اگر آپکے پاس سپیڈ یا ھارٹ میں اکا یا بادشاہ رانی سے چار پتے ھوں یا رانی غلام سے پانچ پتے ھوں تو شریک کے ایک نوٹرمپ پر سپیڈ یا ھارٹ کی کال ضرور دیجئے خاص کر جبکہ ڈیمنڈ اور کلب میں آپکے پاس کوئی روک نہو۔

مندرجہ ذیل مثال ملاحظہ فرمائے ۔

ش

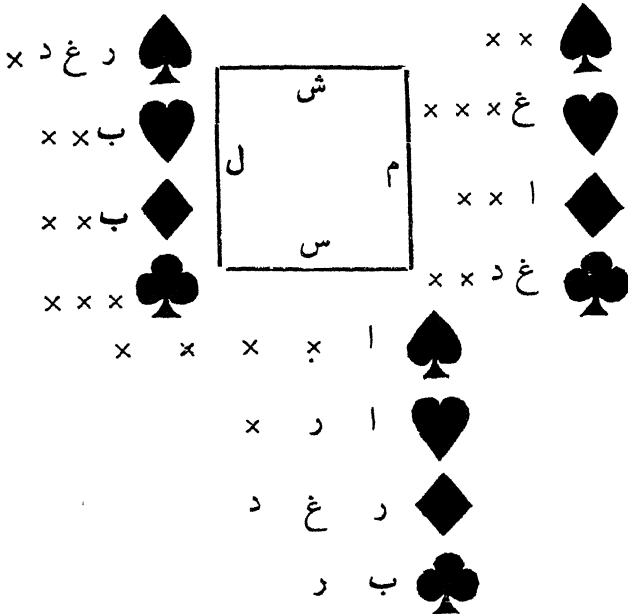
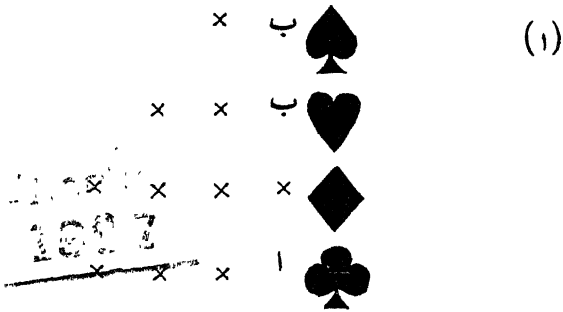
ا × × ×

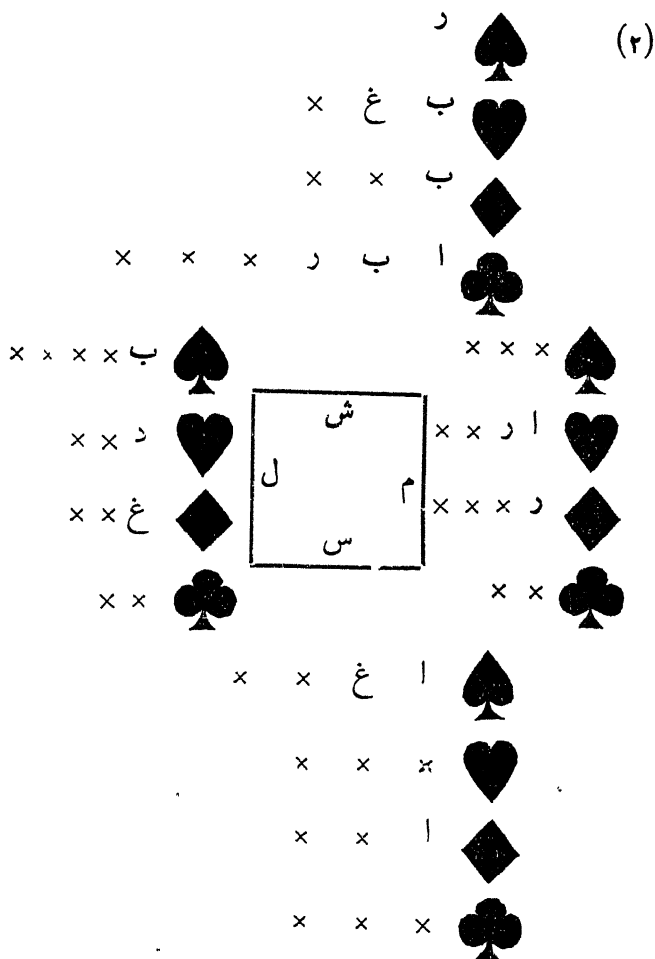
ب ر ×

ب ر ×

غ × ×

نو ٹرمپ میں گیم نہیں بن سکتا ۔ سپیڈ میں گیم کا بننا آسان ھے۔ ایسے بہتیرے گیم غلط کال کی وجہ سے کھو دئے جاتے ھیں ۔ اس مثال سے میرا یہ مطلب نہیں کہ نو ٹرمپ کی کال مطلق نہ دیجائے ۔ جب ڈیمنڈ اور کلب میں خاصی قوت ھو اور سپیڈ اور ھارٹ میں ایك آدہ روك ھو تو کال کا آغاز تو ڈیمنڈ یا کلب سے کیجئے ۔ شریك اور مخالفین کے پتوں کا کامل اندازہ قائم ھونے کے بعد بالآخر تین نو ٹرمپ کی کال دیکر کھیلئے کیونکہ ڈیمنڈ اور کلب میں گیم بنانے کا امکان بہت کم رھتا ھے سپیڈ اور ھارٹ میں بھی گیم کا یقین نہ ھو تو تین نو ٹرمپ کی کال دیجئے ۔

مندرجہ ذیل اشکال ملاحظہ فرمائے ۔

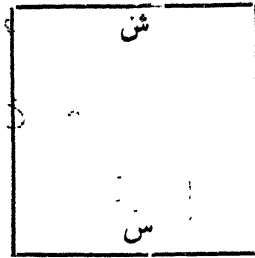
(۱)

س ـ ایك سپیڈ ـ ل نو بڈ ـ ش ایك نو ٹرمپ ـ م نو بڈ ـ س تین نو ٹرمپ ـ سپیڈ میں گیم ناممکن ھے ـ

(۲)

ش - ایک کلب - م نو بڈ - س ایک سپیڈ - ل نو بڈ - ش تین نو ٹرمپ

ایك کی کال کی تائید

:o:

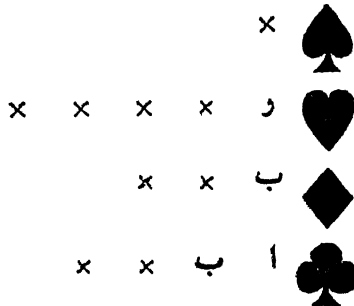
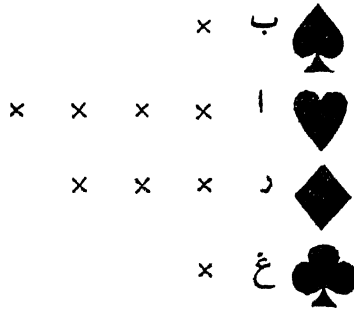
شریك کی تائید کے لئے کم از کم ڈیڑھ پٹ ہونا ضروری ھے اور کال کئے ہوئے رنگ میں اکا یا بادشاہ یا رانی سے تین پتے یا چار چھوٹے پتے ہونا لازمی ھے مثلاً

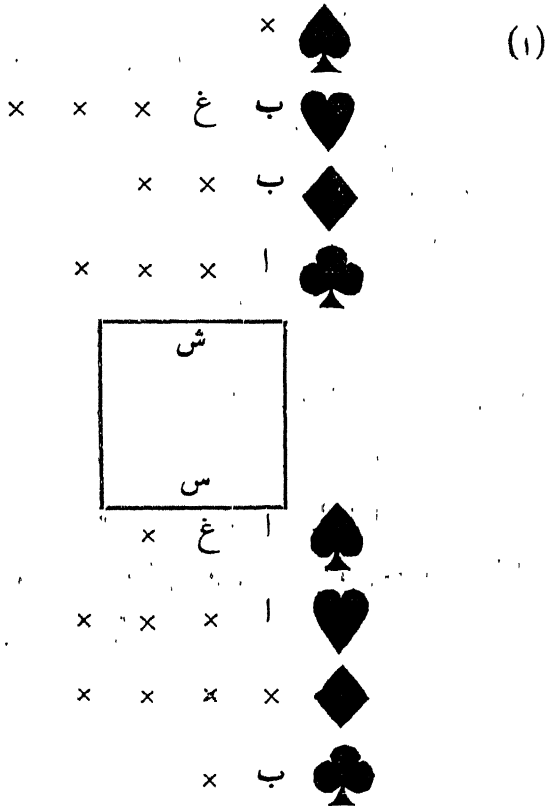
س کے ایك هارٹ پر ش دو هارٹ کہه سکتا ھے کیونکه حکم
کے چار پتوں کے علاوہ دیڑہ پٹ موجود ھے ۔ صرف دیڑہ
پٹ پر ایك ھی مرتبه تائید دیجاسکتی ھے دو یا ڈھائی پٹ پر
دوسری مرتبه بهی تائید دیجاسکتی ھے مگر دور اول میں
ھی دو ڈھائی پٹ کی موجودگی کا جتا دینا بہتر ھے ۔ مثلا
ایك هارٹ پر تین هارٹ کہنے سے شریك کو دیڑہ پٹ سے
زیادہ قوت کا علم ھوجاتا ھے ۔ شریك کی کال کا ایك پتا ھو
اور دوسرے کسی رنگ میں کال دینا ناممکن ھو تو ایك نوٹرمپ
کہنا چاھئیے ۔ اس سے شریك کو دوسرے رنگ میں کال
دینے کا موقع ملجائیگا ۔ چند ماھرین کی رائے ھے که اس
طرح کے منفی نوٹرمپ کے لئے دیڑہ پٹ کی بهی ضرورت
نہیں ۔ ایك پٹ ھو تو کافی ھے مثلا

س کے ایک سپیڈ پر ش کو ایک نو ٹرمپ کہنا چاہئے۔
س کے دو ہارٹ پر ش کو نو بڈ کہدینا چاہئے۔

جب شریک کی کال کا ایک پتا ہو اور دوسرے رنگ میں کال کے لائق پتے ہوں تو اوس رنگ میں کال دینی چاہئے مثلاً

♠ ب ×
♥ ا × × × ×
♦ ر × × ×
♣ غ ×

ش
س

♠ ×
♥ ر × × × ×
♦ ب × ×
♣ ا ب × ×

س کے ایک کلب پر ش کو ایک ہارٹ کہنا چاہئے ۔

شریک کے ایک نوٹرمپ پر سپیڈ اور ھارٹ میں
کال دیجاسکتی ھو تو دیجائے ۔ ڈیمنڈ اور کلب میں گیم کا امکان
ھو تو سعی کیجائے اور اگر تین رنگوں میں اتنی روك ھوکه
مجموعی طور پر ڈیڑہ پٹ بن سکے تو دو نوٹرمپ کی کال
دیجائے ۔ ڈیڑہ پٹ سے زیادہ قوت موجود ھونے کی صورت
میں گیم کی کال دیجاسکتی ھے ۔ $\frac{1}{2}$۲ پٹ پر معمولی تائید دینے
کے بعد شریک سے گیم کی کال کرنے کی توقع کرنا بالکل غلط
ھے کیونکه آپ کی معمولی تائید پر شریک کو صرف ڈیڑہ پٹ
کی امید ھوسکتی ھے اور اگر اوسکی کال قلیل ترین قوت پر
مبنی ھو تو اوسکا گیم کی کال کرنا ناممکن ھے ۔ مندرجه ذیل
مثالیں ملاحظه فرمائے ۔

(۱)

س کے ایک هارٹ پر ش کو چار هارٹ کہنا چاهئیے ۔ ش نے چار هارٹ کے بجائے دو هارٹ کہا تو س کو تین هارٹ کہنے کا حق حاصل نہیں ہے کیونکہ اوسکی ابتدائی کال قلیل ترین قوت پر موقوف ہے ۔

(۲)

س کے ایک نوٹرمپ پر ش کو تین نوٹرمپ کہنا چاھئے۔

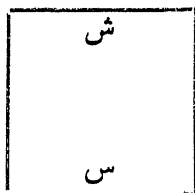
کنٹریکٹ برج میں تائید دیتے وقت اپنی پوری قوت سے شریک کو آگاہ کر دینا چاھئے۔

شریک کی کال پر آپ کے پاس ڈیڑھ پٹ موجود نہ ہو تو نو بڈ کہہ دیجئے کیونکہ کنٹریکٹ میں خالی کنجفہ پر کال دینا بالکل خلاف اصول ہے۔ کال پر شریک کو ڈیڑھ پٹ کی امید کرنے کا حق حاصل ہوگا۔ ڈیڑھ پٹ کی توقع پر شریک گیم کی کال کر دے تو شدید نقصان پہنچ جائیگا۔ مثلاً شریک کے ایک سپیڈ پر مندرجۂ ذیل پتوں پر دو ہارٹ نہ کہئے

مسٹر تکلبرٹسن کی رائے ہے کہ دنیا میں کوئی ایسا اصول نہیں جس میں مستثنیات نہ ہوں۔ جب شریک نوٹرمپ کی کال دے اور آپکا کنجفہ نوٹرمپ کے لئے بالکل ناکارہ ہو تو کسی رنگ میں غلام سے سات پتے موجود ہوں تو کال دیجئے۔ نوٹرمپ کہنے والے کو چاہئے کہ کال کو بہت بلند کرنے تک شریک کو اظہار قوت یا کمزوری کا دوسرا موقع دے مثلاً

س ـ ایك نو ٹرمپ ـ ش دو كلب

س ـ دو نو ٹرمپ ـ ش تین كلب

س ـ نو بڈ

س دو نوٹرمپ کی کال دیکر ش کو تین نوٹرمپ کہنے کا
موقع دیتا ھے مگر ش تین کلب کہہ کر اپنی کمزوری کا اظہار
کرتا ھے ۔ س کو نوبڈ کے سوائے کوئی چارہ نہیں ۔ اگر
اوس نے تین نوٹرمپ کہا تو نقصان کا ذمہ اوسی کے
سر رھے گا ۔

کال کا آغاز کرنے والے کو شریك اور مخالفین کے
گنجفہ کا مطلق اندازہ نہیں ھوتا ۔ اس وجہ سے اوس کی کال
اٹکل پر ھوتی ھے ۔ پتے اگر مساوی طور پر تقسیم ھوں تو
شریك کے پاس ایك اکے اور بادشاہ کی توقع کیجاسکتی ھے
مگر یہ احتمالی تخمینہ اکثر غلط ثابت ھوتا ھے ۔ شریك اور
مخالفین کی کالیں سننے کے بعد کھلاڑی کو اپنے پتوں کے
متعلق صحیح رائے قائم کرنے کا موقع ملتا ھے ۔ لھذا دور ثانی
و ثالث میں اوسکی کال ایسی نپی تلی ھونی چاھئیے کہ مخالفین
کو ڈبل کرنے کی جرأت نہو ۔

تحکمانہ کال
(Command bid)

---:o:---

تحکمانہ کال سے وہ بولی مراد ھے جو گنجفہ کی غیر معمولی قوت کا اظہار کرے اس کال سے گیم یا سلام کا تیقن مقصود ھوتا ھے ۔ لھذا اس بولی پر شریك کا کال دینا ضروری ھے چاھے اوسکے پاس بالکل ھی بیکار پتے ھوں شریك کے اظھار کمزوری پر گیم پر اکتفا کیا جاتا ھے اور اوسکے اظہار قوت پر سلام کی کوشش کیجاتی ھے ۔ تحکمانہ کال دینے والے کے شریك کو چاھئے کہ گیم کی کال ھونے تک نو بڈ نہ کھے ۔

تحکمانہ بولیاں مندرجۂ ذیل اقسام کی ھوتی ھیں

(۱) کسی رنگ میں دو کی ابتدائی کال

(۲) شریك کی کال کو کسی دوسرے رنگ میں زائد از ضرورت ایك پٹ کے اضافہ سے نکالنا

(۳) کسی دوسرے رنگ میں زائد از ضرورت ایک پٹ کے اضافہ سے دوبارہ کال کرنا ۔

(۴) مخالفین کے رنگ میں کال کرنا ۔

(۵) مخالفین کی چار کی کال پر چار نو ٹرمپ کہنا ۔

(٦) شریک کی کال پر چار یا پانچ نو ٹرمپ کہنا ۔

(۷) منتج تحکمانہ کال ۔

(۸) کلب کی تحکمانہ کال ۔

I کسی رنگ میں دو کی ابتدائی کال

تحکمانہ کال کے لئے پتوں کی تقسیم کے لحاظ سے قوت درکار ہے ۔ دو رنگی گنجفہ ہو تو چار پٹ ، کسی رنگ میں بہت زیادہ پتے ہوں تو $\frac{1}{2}$۴ پٹ ، سہ رنگی گنجفہ ہو تو ۵ پٹ اور اگر پتوں کی تقسیم ۴-۳ ۳-۳ کی ہے تو $\frac{1}{2}$۵ پٹ کی ضرورت ہے مثلاً

(۱)

♠ ا ب ر غ × ×
♥ ا ب ر × × ×
♦ ——
♣ ×

دو رنگی گنجفہ۔
چار پٹ۔ دو سپیڈ۔

(۲)

♠ ا ب ر × × × × ×
♥ ا ب
♦ ×
♣ ب ×

یک رنگی گنجفہ۔
۴ $\frac{۱}{۲}$ پٹ۔ دو سپیڈ۔

(۳)

♠ ا ب ر × ×
♥ ا ر ×
♦ غ ×
♣ ا ر ×

سہ رنگی گنجفہ۔
پانچ پٹ۔ دو سپیڈ۔

(۴)

♠	ا	ب	ر	غ
♥	ا	ب	×	
♦	ا	ر	×	
♣	غ	د	×	

چار رنگی گنجفه ۔

۵½ پٹ ۔ دو سپیڈ ۔

جب حکم میں کمزوری ھو تو ۵ یا ۵½ پٹ کے موجود ھونے پر بھی دو کے عوض ایك کی کال دینا بہتر ھے مثلا

♠	ا	ب	×	×	×
♥	×	×			
♦	ا	×			
♣	ا	ب	×	×	

مندرجۂ بالا پتوں میں پانچ پٹ تو ھیں مگر حکم میں کافی قوت نہیں ھے ۔ لھذا دو سپیڈ کی کال غلط ھے ۔ حکم میں ایك پٹ کے سوائے سب پٹ بن سکنے کی صورت میں ھی تحکمانہ کال دیجاسکتی ھے ۔ معمولی قوت پر تحکمانہ کال

دینا نقصان کا باعث ثابت ہوگا ۔ عام طور پر شریک کو کال دینے کے لئے مجبور کرنے کے بجائے اوسکے اختیار پر چھوڑ دینا برج کا ایک نہایت عمدہ اصول ہے ۔ تحکمانہ بولی پر شریک کال دینے پر مجبور ہوجاتا ہے اور آپکی ایک کی کال پر شریک اپنے اختیار سے کام لیسکتا ہے ۔

تحکمانہ بولی پر شریک کی کال

(۱) جب اوس کے پاس بالکل خالی گنجفہ ہو تو دو نو ٹرمپ کہنا چاہئے ۔

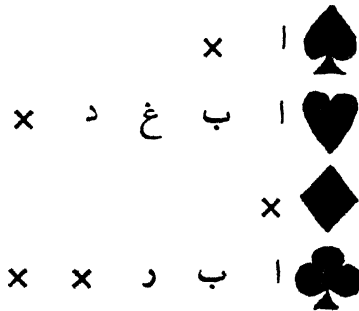
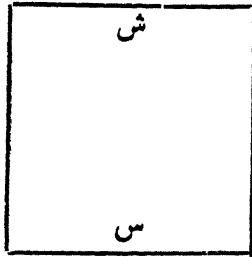
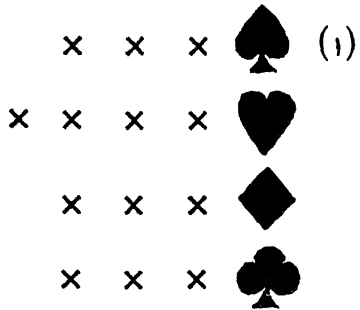
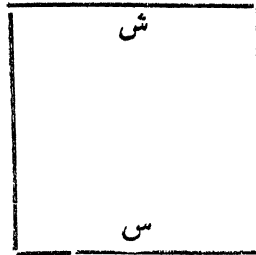
(۲) جب اوسکے پاس $1\frac{1}{2}$ یا دو پٹ موجود ہیں مگر کسی رنگ میں کال نہ دیجاسکتی ہو اور شریک کے رنگ میں حسب قاعدہ تائید کرنا ناممکن ہو تو تین نو ٹرمپ کہنا چاہئے ۔

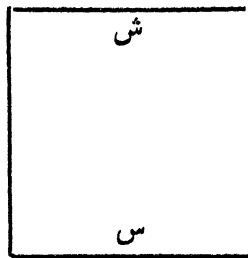
(۳) تحکمانہ بولی پر مخالفین کال دیدیں تو شریک کو نو بڈ کہدینا چاہئے جبکہ اوسکے پاس تائید کے قابل گنجفہ نہو کیونکہ اس صورت میں شریک کال دینے پر مجبور نہیں ہے ۔

(۴) جب اوس کے پاس $2\frac{1}{2}$ پٹ هوں اور کسی رنگ میں کال نه دیجاسکتی هو تو چار نوٹرمپ کہنا چاهئے ـ

(۵) جب اوسکے پاس کسی رنگ میں ڈیڑه پٹ موجود هو تو اوس رنگ میں کال دینی چاهئے ـ

(۶) جب اوسکے پاس ایك پٹ موجود هو اور تحکمانه کال کے رنگ میں رانی یا غلام سے چار پتے هوں تو تائید کرنی چاهئے ـ

مندرجۂ ذیل اشکال ملاحظه فرمائے ـ

س دو کلب ۔ ش دو نو ٹرمپ ۔ س چار ہارٹ ۔ ش نو بڈ

س دو کلب ۔ ش دو نوٹرمپ ۔ س تین نوٹرمپ ۔ ش نو بڈ

س دو کلب ۔ ش تین نو ٹرمپ ۔ س چار نو ٹرمپ ۔ ش پانچ کلب
س چھہ کلب

س دو کلب ۔ ش چار نو ٹرمپ ۔ س سات کلب

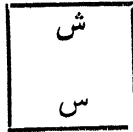
(٥) ♠ ب ر د × ×
♥ ×
♦ × × ×
♣ ا ر × ×

ش

س

♠ ا غ × ×
♥ ا ب
♦ ا ب ر × ×
♣ × ×

س	ش
س دو ڈیمنڈ۔	ش دو سپیڈ
,, تین ڈیمنڈ۔	,, چار کلب
,, چار نوٹرمپ۔	,, پانچ نوٹرمپ
,, سات سپیڈ۔	

ایک کی کال پر شریک کو چاهئے که دور اول میں هی
اپنی پوری قوت کا اظهار کردے مگر تحکمانه کال کے بعد
قوت کا اظها تدریجی طور پر کیا جاسکتا هے کیونکه گیم تك
کال کا جاری رکھنا لازمی هے ۔ وقت واحد میں کال کو
انتهائی بلندی پر پهونچا دینے سے گنجفه کے متعلق وه علم نهیں
هوسکتا جو تدریجی کال سے هوسکتا هے ۔

(٦)

س دو کلب ۔ ش دو ڈیمنڈ
وو دو ھارٹ ۔ وو دو سپیڈ
وو تین ڈیمنڈ ۔ وو چار کلب
وو چار نوٹرمپ ۔ وو پانچ نوٹرمپ
سات کلب

نوٹ ۔ دو نوٹرمپ تحکمانہ کال نہیں ھے ۔

II شریک کی کال کو کسی دوسرے رنگ میں زائد از ضرورت ایک پٹ کے اضافہ سے نکالنا

:o:

شریک کی کال پر کسی دوسرے رنگ میں زائد از ضرورت ایک پٹ کے اضافہ سے کال کرنے کو تحکمانہ بولی کہتے ھیں۔ اس طرح کی کال کے لئے کم از کم ۳$\frac{1}{2}$ پٹ کی ضرورت ھے۔ شریک کے ایک کلب پر مندرجۂ ذیل کسی گنجفہ پر تحکمانہ کال دیجاسکتی ھے۔

(۱)
♠ ا ب ×
♥ ا ب ر × ×
♦ ر غ ×
♣ × ×

دو ہارٹ

(۲)
♠ ب ر × × ×
♥ ا ر × × ×
♦ ا ×
♣ ×

دو سپیڈ

(۳)
♠ ا ر ×
♥ ا ×
♦ ب ر غ × × ×
♣ × ×

دو ڈیمنڈ

اس نوعیت کی تحکمانہ کال پر بھی سودمند ڈبل یا گیم تک کال جاری رکھی جانی چاھئے ۔ لھذا اس کال پر شریک کو چاھئے کہ مندرجۂ ذیل میں سے کوئی ایک کال دے ۔

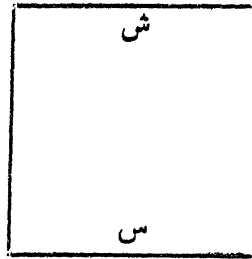
(۱) جس رنگ میں پہلے کال دیگئی تھی اس میں دوبارہ کال دیجانی چاھئے بشرطیکہ اوس رنگ میں کافی قوت موجود ھو ۔

(۲) $\frac{1}{2}$-۴ پٹ سے زیادہ قوت موجود نہ ھو تو دو نوٹرمپ کہنا چاھئے ۔

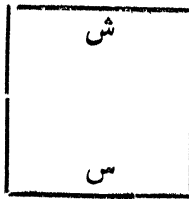
(۳) $\frac{1}{2}$-۳ پٹ ھوں تو تین نوٹرمپ کہنا چاھئے ۔

(۴) شریک کے رنگ میں رانی سے چار پتے ھوں تو اعانت کیجانی چاھئے ۔

(۵) ممکن ھو تو کسی دوسرے رنگ میں کال دیجانی چاھئے ۔

مندرجۂ ذیل مثالیں ملاحظہ فرمائے ۔

س ایک کلب - ش دو ڈیمنڈ
" تین کلب

تین کلب سے اوس رنگ میں زبردست قوت مراد ھے -

س ایک ڈیمنڈ ۔ ش دو ھارٹ

رر دو نو ٹرمپ (۲ $\frac{1}{2}$ پٹ سے زیادہ قوت موجود نہ ہونے کی دلیل ہے)

(۳)

♠ ب ×

♥ ر × ×

♦ ا ب غ × ×

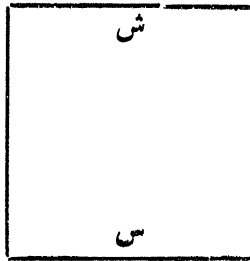
♣ ا × ×

ش
س

♠ ا ر ×

♥ ا ب × × ×

♦ ر × ×

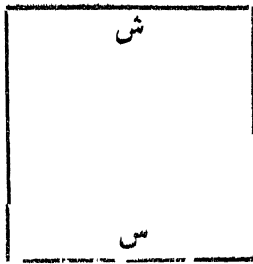
♣ غ ×

س ایك هارٹ ۔ ش تین ڈیمنڈ

دو تین نوٹرمپ ($3\frac{1}{2}$ پٹ مراد ھے)

(۴)

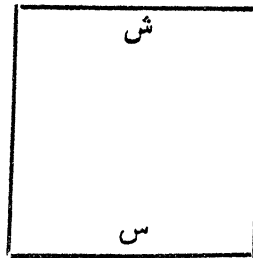
♠ ا ب × ×

♥ غ × × ×

♦ ب

♣ ر × × ×

س ایک سپیڈ ۔ ش تین کلب

،، چار کلب (رانی سے چار پتے بتانا مقصود ہے)

س ایك هارٹ ۔ ش تین کلب

وو تین سپیڈ (دو رنگی گنجفه مراد هے)

نوٹ ۔ مخالفین کی کال پر ایك پٹ کے اضافه سے کال دیجاے

توتحکیا نه کال هے ۔

III کسی دوسرے رنگ میں زائد از ضرورت ایک پٹ کے اضافہ سے دوبارہ کال کرنا

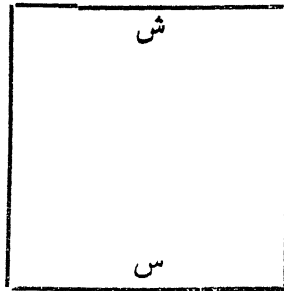
:o:

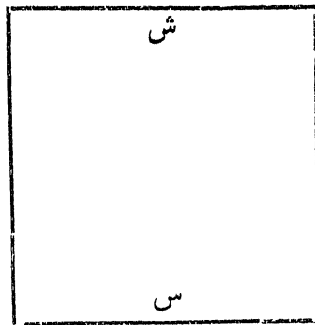
کال کا آغاز کرنے والا ، اپنے شریک کی کال کے بعد ، کسی دوسرے رنگ میں زائد از ضرورت ایک پٹ کے اضافہ سے دوبارہ کال دے تو وہ تحکمانہ کال متصور ہوگی ۔

مثلاً

س ایک کلب ۔ ل نوبڈ ۔ ش ایک ڈیمنڈ ۔ م نوبڈ س دو هارٹ ۔

س کے دو هارٹ تحکمانہ کال ہے ۔ حسب اصول ش کا دوبارہ کال کرنا ضروری ہے ۔ س کے ایک کلب پر ل یا م نے ایک ڈیمنڈ کہا ہو اور ش نے نوبڈ کہا ہو تو س کے دو هارٹ پر ش جواب دینے پر مجبور نہیں ہے کیونکہ س کو ش کے پاس قابل تائید گنجفے کا نہ ہونا معلوم ہوچکا تھا ۔ اس نوعیت کی تحکمانہ کال کے لئے ۴ پٹ کے دو رنگی گنجفہ کی ضرورت ۔ مندرجۂ ذیل مثالیں ملاحظہ فرمائے ۔

(۱)

س ایک سپیڈ ۔ ش دو کلب ۔ س تین ہارٹ ۔ ش چار ہارٹ

(۲)

س ایک کلب ۔ ش ایک ہارٹ ۔ س تین ڈیمنڈ ۔ ش پانچ کلب
س چھہ کلب

IV مخالفین کے رنگ میں کال کرنا

—:o:—

مخالفین کے ایک سپیڈ پر دو سپیڈ کہنا تحکمانہ کال ہے ۔ یہ کال اوس وقت دیجاتی ہے جبکہ سپیڈ موجود ہی نہ ہو یا سپیڈ کا اکا یا ایک پتا ہو اور باقی تین رنگ میں زبردست قوت موجود ہو ۔ اس کال کا یہ مقصد ہے کہ شریک اپنا رنگ بتائے اور گیم تک کال کو جاری رکھے ۔ مندرجۂ ذیل مثالیں ایک سپیڈ پر دو سپیڈ کہنے کی ہیں ۔

(۱)

♠	—				
♥	ب	ر	غ	×	×
♦	ا	ب	×		
♣	ا	ر	غ	×	×

نوٹ ۔ ایک سپیڈ پر دو سپیڈ کہنے کے بجائے ایک سپیڈ کو ڈبل بھی کیا جاتا ہے ۔

V مخالفین کی چار کی کال پر چار نو ٹرمپ کہنا

—— :o: ——

مخالفین کی چار کی کال پر چار نو ٹرمپ کہنا تحکمانہ کال ہے۔ اس سے مراد یہ ہے کہ شریک کسی رنگ میں کال دے اس نوعیت کی کال کے لئے بیحد زبردست گنجفہ کی ضرورت ہے۔ مثلاً مندرجۂ ذیل گنجفہ پر چار سپیڈ پر چار نو ٹرمپ کہا جاسکتا ہے۔

چند کھلاڑیوں کا خیال ہوگا کہ اس گنجفہ پر چار نو ٹرمپ کے عوض پانچ ہارٹ کہا جاسکتا ہے مگر یہ خیال بالکل

غلط ہے کیونکہ شریک کے پاس ہارٹ کا ایک ہی پتا ہو تو اتنا زبردست گنجفہ تباہ ہوجائیگا۔ برخلاف اس کے شریک کو کال دینے کے لئے مجبور کرنے سے جو چار یا پانچ پتوں کی کال ہوگی اوس میں سلام بن سکتا ہے۔

مسدودی کال(Pre-emptive bid) کی قوت کو توڑنے کی غرض سے یہ کال ایجاد کی گئی ہے۔

VI شریک کی کال پر چار یا پانچ نوٹرمپ کہنا

:o:

شریک کی کال پر چار نوٹرمپ کہنا ایسی تحکمانہ کال ہے جس کا جواب دینا لازم ہے۔ یہ کال گیم تک پہونچنے کے بعد سلام بنانے کے لئے دیجاتی ہے۔ چار نوٹرمپ سے مراد یہ ہے کہ میرے پاس تین اکے یا دو اکے اور کال کئے ہوئے رنگ کا بادشاہ موجود ہے۔ اور پتوں میں اتنی قوت ہے کہ دونوں کے کال کئے ہوے رنگوں میں پانچ

بہ آسانی بن سکتے ہیں ۔ اس کال کا جواب مندرجۂ ذیل تین طریقے سے دیا جاتا ہے ۔

(۱) چھہ کی کال کی قوت نہ ہو اور شریک کو سلام سے منع کرنا مقصود ہو تو دونوں کے کال کئے ہوئے رنگوں میں سے کمتر رنگ میں پانچ کی کال دیجائے ۔

(۲) دونوں کے کال کئے ہوئے رنگوں میں سے کسی رنگ میں چھہ کی کال کرنے کی قوت موجود ہو تو چھہ کی کال دیجائے ۔

(۳) دو اکے یا ایک اکا اور کال کئے ہوئے رنگوں کے بادشاہ موجود ہوں تو پانچ نوٹرمپ کہا جائے ۔

کال کے دوران میں چار نوٹرمپ کی کال ہونے سے پہلے پانچ نوٹرمپ کہا جائے تو تین اکے اور کال کئے ہوئے رنگ کا بادشاہ مراد ہے ۔ اسکا جواب دو طریقے سے دیا جاتا ہے ۔

(۱) کال کے دوران میں جس رنگ میں مشترکہ قوت کا اظہار ہوچکا ہو اوس میں چھہ کی کال دیجاتی ہے ۔

(۲) چوتھا اکا اور گنجفه میں غیر معمولی قوت هو تو سات کی کال دیجاتی هے -

ایك هی شخص چار اور پانچ نوٹرمپ کی کال دے تو اوسکا مطلب یه هے که اوسکے پاس چاروں اکے موجود هیں -

چار اور پانچ نوٹرمپ کی کال اوسوقت دیجاتی هے جبکه آپکا شریك آپکی کال پر زائد از ضرورت ایك پٹ کے اضافه سے کال دیکر گنجفه کی قوت کا اظہار کرے -

مسٹر کلبرٹسن کے سلام کے طریقه میں چار اور پانچ نوٹرمپ کو بیحد اهمیت حاصل هے۔ مندرجۂ ذیل اشکال جو صاحب موصوف کی مشہور کتاب سے ماخوذ هیں ملاحظه فرمائے -

(۱) س ایك سپیڈ - ش تین هارٹ
" تین سپیڈ - " چار نوٹرمپ

س کے ایك سپیڈ پر ش کی تحکمانه کال سے مراد $3\frac{1}{2}$ پٹ کا گنجفه هے - س کے تین سپیڈ کا مطلب یه هے که اوسکے پاس معمولی قوت کے چھه پتے یا خاصی قوت کے پانچ

پتے موجود ھیں ورنہ وہ چار سپیڈ کھہ کر اپنی زبردست قوت کا اظھار کرتا ۔ ش کے چار نوٹرمپ کا مفھوم یہ ھے کہ اوسکے پاس تین اکے یا دو اکے اور سپیڈ یا ھارٹ کا بادشاہ ھے اور سپیڈ یا ھارٹ میں پانچ بہ آسانی بن سکتے ھیں ۔ س کا جواب کیا ھوگا ؟ اگر وہ پانچ نوٹرمپ کھے تو بقیہ دو اکے بتا رھا ھے ۔ اگر وہ پانچ ھارٹ کی کال دے تو شریك کو سلام کی کال کرنے سے منع کر رھا ھے اور اگر وہ چھہ ھارٹ کی کال دے تو دونوں اکوں کی عدم موجودگی اور صرف چھوٹے سلام کا امکان بتا رھا ھے ۔

س ایك ھارٹ ۔ ش دو سپیڈ
" چار ھارٹ ۔ " پانچ نوٹرمپ
" سات ھارٹ ۔

س کے ایك ھارٹ پر ش کی کال $\frac{1}{2}$۳ پٹ بتا رھی ھے ۔ س کے چار ھارٹ سے اوس رنگ میں زبردست قوت کا اظھار ھے ۔ ش کی پانچ نوٹرمپ کی کال تین اکے اور سپیڈ یا ھارٹ کا بادشاہ بتاتی ھے ۔ س کا سات ھارٹ کھنا جبکہ اوسکے پاس چوتھا اکا اور ھارٹ میں زبردست قوت موجود ھے

بالکل جائز ھے ۔

(۳) س ایك ھارٹ	۔	ش تین ڈیمنڈ
وو تین سپیڈ	۔	وو چار نوٹرمپ
وو پانچ ڈیمنڈ	۔	وو پانچ نوٹرمپ
وو چھه ڈیمنڈ	۔	وو چھه ھارٹ

س کے ایك ھارٹ پر ش اپنی غیر معمولی قوت بتا رھا ھے ۔ س دوسرے رنگ میں کال کرتا ھے ۔ ش کے چار نوٹرمپ سے تین اکے یا دو اکے اور سپیڈ ، ھارٹ یا ڈیمنڈ کا بادشاہ مراد ھے ۔ س دونوں کے کال کئے ھوئے رنگوں میں سے ادنی ترین رنگ میں کال دیکر شریك کو سلام تك پھونچنے سے منع کر رھا ھے ۔ ش کے پانچ نوٹرمپ کا مطلب یه ھے که اوس کے پاس چاروں اکے ھیں ۔ س کے چھه ڈیمنڈ سے ھارٹ اور سپیڈ میں کمزوری کا اظھار ھے ۔ مشترکه کال سے ش یه رائے قائم کرتا ھے که ڈیمنڈ کی به نسبت ھارٹ میں چھه کا بننا زیادہ آسان ھے ۔

س ایک ڈیمنڈ ۔ ش دو سپیڈ
" تین ھارٹ ۔ " چار ڈیمنڈ
" چار نوٹرمپ ۔ " سات ڈیمنڈ

س کے ایک ڈیمنڈ پر ش کی تحکمانہ کال ایک حد تک کمزور ہے
مگر سپیڈ اور ڈیمنڈ کی قوت کے لحاظ سے جائز ھے ۔ س کے
تین ھارٹ سے ش کو معلوم ھوگیا کہ س کے پاس پانچ ڈیمنڈ

اور چار ھارٹ ھیں ۔ ش ڈیمنڈ میں تائید کرتا ھے ۔ س چار نوٹرمپ کہہ کر تین اکے بتا رھا ھے ۔ ش ھارٹ کے بادشاہ اور سپیڈ کے پانچ پتوں کی بناء پر سات ڈیمنڈ کہتا ھے ۔

(۵) ♠ ا ب غ د × ×

♥ ا × ×

♦ × ×

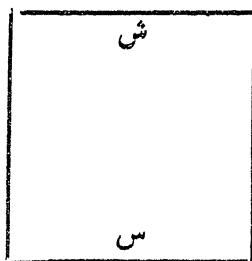
♣ × ×

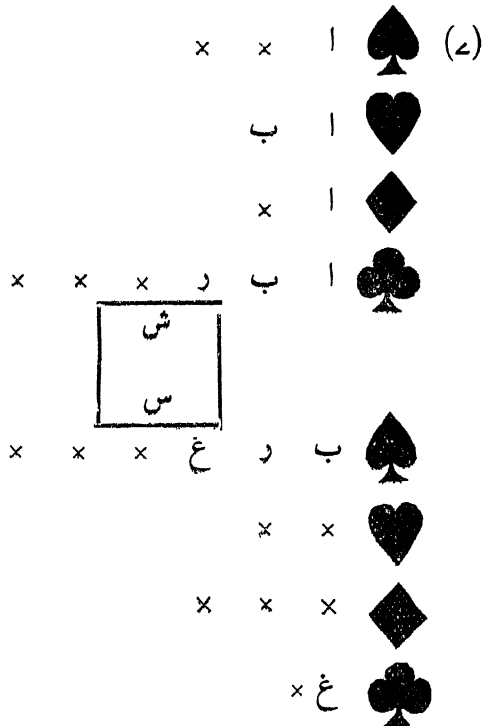
ش
س

ش ایك سپیڈ ۔ س تین ڈیمنڈ

،، چار سپیڈ (اظہار قوت) ۔ ،، چارنوٹرمپ (دو اکے اور بادشاہ)

،، پانچ نوٹرمپ (بقیہ دو اکے) ۔ ،، سات سپیڈ

(٦)

س ایک سپیڈ ۔ ش تین ھارٹ

وو پانچ نوٹرمپ (تین اکے) ۔ وو چھہ ھارٹ

ش کے پاس اگر ڈیمنڈ کا اکا ھوتا تو سات ھارٹ کہتا ۔

ش	دو کلب	- س	دو سپیڈ
,,	تین کلب	- ,,	تین سپیڈ
,,	چار نو ٹرمپ	- ,,	پانچ سپیڈ
,,	پانچ نو ٹرمپ	- ,,	سات سپیڈ

ش کی تحکمانہ کال پر دو سپیڈ کہہ کر س اپنا ایک پٹ بتاتا ہے۔ ش کے تین کلب پر س کے تین سپیڈ سے اوس رنگ میں قوت کا اظہار ہے۔ ش کی چار اور پانچ نو ٹرمپ کی کال چار

اکے بتارهی هے۔ س اس توقع پر سات سپیڈ کہتا هے که وه اپنے هارٹ اور ڈیمنڈ کے پتے ش کے کاٹ پر پهینکدے سکیگا۔

(۸)

♠	ا	ب	×	×	×
♥	×				
♦	ر	×	×	×	
♣	ب	ر	×		

ش

س

♠	ر	غ	×	×	×
♥	ا	×			
♦	ا	ب	×	×	
♣	ا	×			

س ایک سپیڈ ۔ ش چار سپیڈ (زبردست قوت)
وو چار نوٹرمپ (تین اکے)۔ وو پانچ نوٹرمپ (سپیڈ کا اکا بادشاه)
وو سات سپیڈ ۔

VII منتج تحکمانہ کال

:o:

مندرجۂ بالا تحکمانہ بولیوں کے ماسوائے کھیل کے دوران میں چند ایسی کالیں پیش آتی ھیں جنکو موقع کے لحاظ سے تحکمانہ تصور کرکے جواب دینے کی ضرورت ھے۔ اس طرح گیم تك مجبور کرنے والی کال دو صورتوں میں پیش آتی ھے۔

(۱) جبکہ کھلاڑی اپنے شریك کی کال پر ایك یا دونوٹرمپ کھے اور شریك دوبارہ کال دے۔

(۲) جبکہ کھلاڑی اپنے شریك کی کال کی تائید کرے اور شریك کسی دوسرے رنگ میں دوبارہ کال دے۔

منتج تحکمانہ کال کی مثالیں ملاحظہ فرمائے

(۱) س ایك ھارٹ - ش ایك سپیڈ
،، دو ڈیمنڈ - ،، دونوٹرمپ

و تین ڈیمنڈ یا تین ھارٹ یا تین سپیڈ کھنا متنج تحکمانہ کال ھے۔ ش کو چاھئے کہ چار ھارٹ یا چار سپیڈ یا تین نوٹرمپ کھے۔

(۲) س ایک ھارٹ ۔ ش تین نوٹرمپ

و چار ڈیمنڈ (متنج تحکمانہ کال) ش کو کال کرنا لازم ھے

(۳) س ایک سپیڈ ۔ ش دو نوٹرمپ

و تین ھارٹ (متنج تحکمانہ کال)

(۴) س ایک سپیڈ ۔ ش دو سپیڈ

و تین ھارٹ (متنج تحکمانہ کال)

(۵) س ایک سپیڈ ۔ ش دو نوٹرمپ

س تین ھارٹ (متنج تحکمانہ کال)۔ ش تین سپیڈ (متنج تحکمانہ کال)

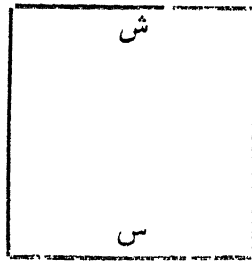
متنج تحکمانہ کال میں کال کو حتی الامکان پست رکھا جاتا ھے تاکہ نوٹرمپ میں گیم بنانے کا امکان باقی رھے۔

VIII کلب کی تحکمانہ کال

Big Club Bid

—— :o: ——

چند کھلاڑی پانچ پٹ کے گنجفہ پر ایک کلب کی کال دیتے ہیں اس کال کے لئے کلب میں قوت کی ضرورت نہیں۔ کلب کے ایک پتے پر بھی یہ کال دیجاسکتی ہے۔ اس کال پر شریک اپنے گنجفے کی قوت یا کمزوری کے جتانے پر مجبور ہے۔ جبکہ اوس کے پاس دو پٹ ہوں تو ایک نوٹرمپ کہتا ہے اور جب دو پٹ موجود نہ ہوں تو ایک ڈیمنڈ کہتا ہے۔ اس ابتدائی دریافت کے بعد ایک کلب کی کال کرنے والا اپنی حقیقی کال کرتا ہے اور شریک کی قوت کا صحیح اندازہ قائم کرتا ہے۔

مندرجۂ ذیل مثالیں ملاحظہ فرمائے۔

(۱) ♠ ا ب × ×
♥ ب غ × ×
♦ × ×
♣ × × ×

ش

س

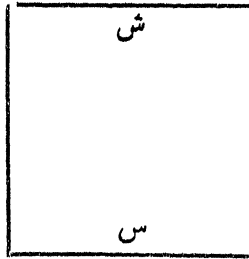
♠ × ×
♥ ا ر × × ×
♦ ا ب ر × ×
♣ ×

س ایک کلب ۔ ش ایک نو ٹرمپ
،، دو ڈیمنڈ ۔ ،، دو سپیڈ
،، تین ہارٹ ۔ ،، چار ہارٹ
،، چھہ ہارٹ ۔

♠ × ×

♥ ا ر × × ×

♦ ا ب ر × ×

♣ ×

س ایک کلب ۔ ش ایک ڈیمنڈ

،، دو ڈیمنڈ ۔ ،، دو سپیڈ

،، تین ھارٹ ۔ ،، چا، ھارٹ

اس نوعیت کی تحکمانہ کال میں یہ خوبی ضرور ھے کہ کال کے بلند ہونے تک کھلاڑی اپنے گنجفے کے متعلق پوری اطلاع شریک کو دے سکتا ھے مگر اس کال کا اختیار کرنے والا کلب اور ڈیمنڈ میں $\frac{1}{2}$-۲ پٹ بتانے والی کال سے بالکل محروم ہوجاتا ھے اور اگر اوسکو کلب اور ڈیمنڈ کی کال دینی ہو تو دو کی کال دیتا ھے تاکہ شریک کو تحکمانہ کال کی غلط فہمی نہ ہو ۔ کلب کی تحکمانہ کال میں ایک بڑا نقص یہ ھے کہ مخالفین کو چال طلب کال (Lead call) سے روکا نہیں جاسکتا ۔ ایک کلب پر ایک ہارٹ کہنا بہت آسان ھے مگر دو سپیڈ کی ابتدائی کال پر تین کی چال طلب کال تقریبا ناممکن ھے کیونکہ ڈبل کا اندیشہ لگا رہتا ھے ۔

تحکمانہ کال کے جواب میں اکے بتانا

———:o:———

چند کھلاڑی تحکمانہ طلب کال کے جواب میں اکے اور بادشاہ بتاتے ہیں تاکہ شریک کو گیم یا سلام تک پہونچنے میں سہولت ہو ۔ اشکال ذیل ملاحظہ فرمائے ۔

(۱)

♠ ا ب ر x x
♥ ب ر x
♦ ا ب x
♣ x x

♠ x x x
♥ ا x x x
♦ x x x
♣ ا x x

م دو سپیڈ	۔	ل تین کلب
وو تین ڈیمنڈ	۔	وو تین ھارٹ
چھہ سپیڈ	۔	

م ایك سپیڈ - تین هارٹ

" چار هارٹ - " چهه سپیڈ

اسکے بتانے کا طریقه محض بیکار هے کیونکه اوس سے شریك کی قوت یا کمزوری کے متعلق پورا پورا علم نہیں هوتا ۔

ایك پر ایك کی کال

(One over one system.)

---:o:---

ایك پر ایك کی کال اس غرض سے دیجاتی هیکه حتی الامکان کال پست رکھی جائے اور شریك کے گنجفه کے متعلق پورا علم هوسکے ۔ چند سال قبل ایك پر ایك کی کال مطلقا جبری هوتی تهی جسکی وجه سے کهیل میں بہت پیچیدگی پیدا هونے لگی ۔ لهذا مطلقا جبری کے قیاس کو ترك کرکے ایك پر ایك کی کال کو نیم جبری قرار دیا گیا ۔ نیم جبری سے مراد ۹۴ فیصد جبری اور ۶ فیصد اختیاری هے ۔

س ایك کلب ۔ ش ایك ڈیمنڈ (نیم جبری)

" ایك هارٹ (نیم جبری) ۔ " ایك سپیڈ (نیم جبری)

ایك ڈیمنڈ ، ایك هارٹ اور ایك سپیڈ ایك پر ایك کی کال کی مثالیں هیں ۔ ایك نوٹرمپ کی کال پر ایك پر ایك کی کال ختم هوجاتی هے ۔

ش کے ایك ڈیمنڈ یا ایك سپیڈ پر س کے پاس ۲ ۱/۲ پٹ
کے سوائے بالکل هی بیکار پتے هوں تو اسکا نو بڈ کهنا
جائز هے ۔ اگر اوسکے پاس ایك غلام کی بهی زیادتی هو تو
اوسکا کال کرنا ضروری هے ۔

مسدودی کال

Pre-emptive bid

:o:

مسدودی کال سے وہ بولی مراد هے جس کی بدولت مخالفین کو کال کرنے سے روك کر اپنا گیم بنانے کی کوشش کیجاتی هے ۔ اس کال کا مطلب یه هے که ایك رنگ میں بہت زیادہ پتے موجود هیں اور اوس رنگ میں گیم کا امکان هے اور کسی دوسرے رنگ میں کهیلنا مناسب نہیں کیونکه مدافعانه نکتهٔ نظر سے گنجفه محض بیکار هے ۔ لهذا اس کال سے سلام کی تحریك مقصود نہیں هوتی ۔

مسدودی کال دیڑھ یا دو پٹ پر دیجاتی ھے۔ رنگ میں تین کی کال کے لئے سات پٹ اور چار کی کے لئے آٹھ پٹ بنانے کے قابل گنجفہ ھونا چاھئے۔ مثلاً

مندرجۂ بالا گنجفہ پر تین ھارٹ کہنا چاھئے تاکہ مخالفین ڈیمنڈ اور سپیڈ کی کال دینے کی جرأت نہ کریں اس گنجفہ پر ایک ھارٹ کی کال دینا بہت بڑی اصولی غلطی ھے۔ کیونکہ پتوں کی تقسیم غیر متوازن ھونے کی وجہ سے گنجفہ میں مدافعانہ قوت موجود نہیں ھے۔ اس اصول کے مدنظر مندرجۂ ذیل گنجفہ پر چار ھارٹ کی کال دینی چاھئے۔

کلب اور ڈیمنڈ میں چار سے کم کی مسدودی کال محض بیکار ھے پانچ کی مسدودی کال کے لئے کم از کم نو پٹ کی ضرورت ھے ۔ مثلاً مندرجۂ ذیل پتوں پر پانچ کلب کی کال دیجانی چاھئے ۔

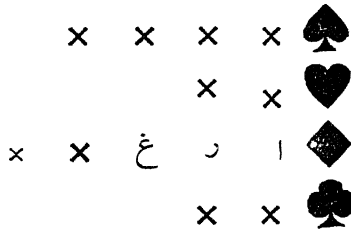
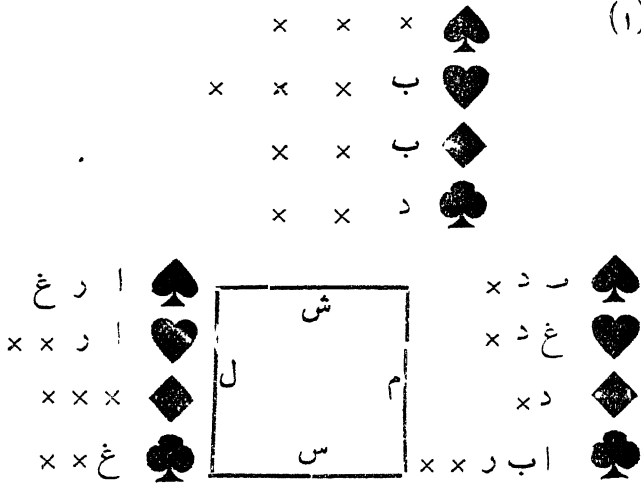
دو نو ٹرمپ کی مسدودی کال کے لئے کم از کم سات پٹ اور ھر رنگ میں کافی قوت ھونی چاھئے ۔

نوٹ ۔ اپنے یا مخالفین کے نصف گیم کے ھونے پر گیم سے اونچی کال کیجائے تو مسدودی کال ھی متصور ھوگی ۔

خلل اندازِ کال
(Ioterposing bid)

—— :o: ——

برج کھیلنے والوں کو اکثر اوقات تجربہ ہوا ہوگا کہ کبھی تو اپنی غلطی سے مخالفین کا گیم بن جاتا ہے اور کبھی تو مخالفین کی غلطی سے اپنا گیم ہوجاتا ہے۔ برج میں غلطی دو قسم کی ہوتی ہے۔ کال کی غلطی اور کھیل کی غلطی۔ ہمیں کال اور کھیل میں اتنی خوبی پیدا کرنی چاہئے کہ مخالفین ہماری غلطیوں سے فائدہ اوٹھا نہ سکیں۔ خلل انداز کال مخالفین کو گیم سے روکنے کا ایک طریقہ ہے۔ یہ کال دیڑہ پٹ پر دیجاتی ہے تاکہ شریک کو چال چلنے اور ڈبل کرنے میں سہولت ہو۔ صدہا گیم جنکے بننے کا امکان ہے محض اس کال کی بدولت بننے نہیں پاتے اس میں نقصان کا بھی اندیشہ ہے۔ اس کال کی وجہ سے مخالفین اپنی کمزوری کو محسوس کرکے صحیح کال کرلیتے ہیں اور اگر اون کے گنجفہ میں زبردست قوت موجود ہو تو اس کال کو ڈبل کرلیتے ہیں۔ نقصان کے مقابلہ میں اس کال کے فوائد زیادہ ہیں۔ ڈبل ہونے کا اندیشہ اس طرح دور کیا جاتا ہے کہ مخالفین کی کال بلند ہونے تک یہ کال دیجاتی ہے۔ مثلاً

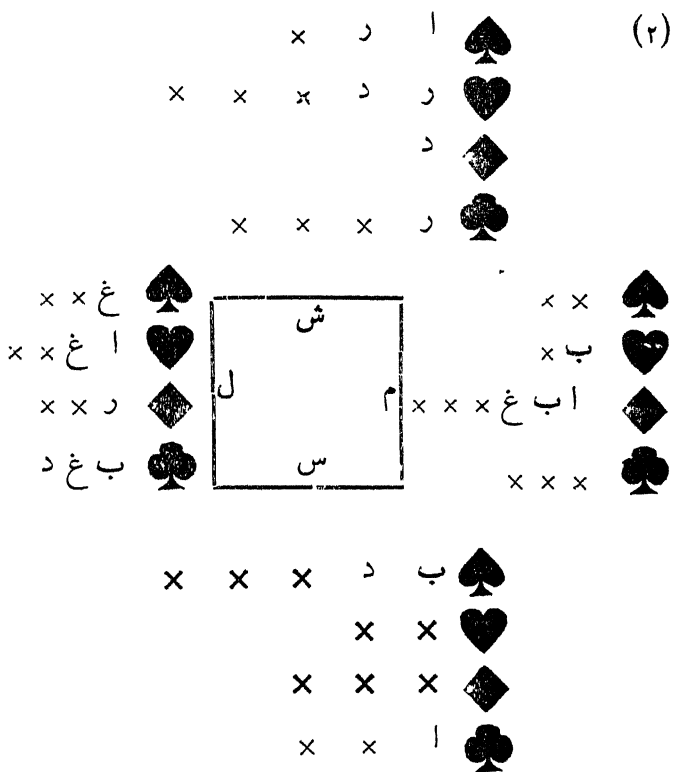
(۱)

♠ × × ×
♥ ب × × ×
♦ ب × ×
♣ د × ×

مغرب (ل)		مشرق (م)
♠ ا ر غ	ش	♠ ب د ×
♥ ا ر × ×	ل م	♥ غ د ×
♦ × × ×		♦ د ×
♣ غ × ×	س	♣ ا ب ر × ×

♠ × × × ×
♥ × ×
♦ ا ر غ × ×
♣ × ×

م ایک کلب ۔ س ایک ڈیمنڈ ۔ ل ایک هارٹ ۔ ش نو بڈ
،، دو کلب ۔ ،، نو بڈ ۔ ،، تین کلب ۔ ،، نو بڈ
،، نو بڈ ۔ ،، نو بڈ

س کی خلل انداز کال نه هوتی تو ممکن هے که ل تین نوٹرمپ کهه کر گیم بنا لیتا ۔

(۲)

م ایك ڈیمنڈ ۔ س ایك سپیڈ ۔ ل دو ڈیمنڈ ۔ ش دو سپیڈ
م تین ڈیمنڈ ۔ س نو بڈ ۔ ل نو بڈ ۔ ش نو بڈ

س کی سپیڈ کی کال نہ ہوتی تو ل م کے تین نوٹرمپ آسانی سے بن سکتے ہیں ۔

مجوف اور تباہ کن کالیں

(Flag-flying & Sacrificial bids)

---:o:---

بعض اوقات مخالفین کو گیم اور ربر سے روکنے کے لئے گنجفہ کی حیثیت سے کہیں زیادہ کال دیکر دو چار سو نمبر کی قربانی کرنی پڑتی ہے۔ اکثر کھلاڑی اس قربانی سے اتنا ڈرتے ہیں کہ جب تک کافی قوت موجود نہ ہو کال کرنا نہایت نامناسب خیال فرماتے ہیں جس کا بدیہی نتیجہ یہ ہوتا ہے کہ مخالفین بلا مزاحمت ربر بناتے چلے جاتے ہیں۔ ایک ہی برج پر کال دینے سے مخالفین کو آپکے گنجفہ کا اندازہ قائم ہو جائیگا۔ مستحکم کال دینے والے کو چاہئے کہ گاہے ماہے مجوف کال دیکر اپنے متعلق رائے قائم ہونے نہ دے۔ مسٹر کلبرٹسن کا قول ہے کہ برج کا ماہر وہ شخص ہے جس کے متعلق نصف کھلاڑیوں کی رائے ہو کہ اقدامی کھیل کا شائق ہے اور نصف ثانی کا خیال

ھوکہ مدافعانہ کیھل کا دلدادہ ھے ۔ دو چار سو نمبر کی قربانی اکثر و بیشتر مفیـــد ثابت ھوتی ھے ۔ مندرجۂ ذیل حساب ملاحظہ فرمائے ۔

کھیل کا آغاز ھے ۔ س ش کے چار سپیڈ کے مقابلہ میں ل م نے پانچ کلب کہا حالانکہ اون کے گھجفہ سے صرف چار کلب بننے کی توقع کیجاسکتی تھی ۔ ڈبل ھونے پر ۱۰۰ نمبر کا نقصان ھوگا اور اگر س ش چار سپیڈ بنائے تو ۱۲۰ نمبر کا نقصان ھوتا ۔ سو نمبر دیگر بھی ۲۰ کے فائدے میں رھے اور مخالفین کو گیم بنانے سے روکدیا ۔ س ش کے ربر بنانے تک ل م نے ایك گیم بھی بنالیا تو ۲۰۰ نمبر کا مزید فائدہ ھوگا ۔ کمٹر یکمٹ میں گیم کی قیمت ۱۰۰ + $\frac{۷۰۰}{۲}$ = ۴۵۰ نمبر ھے ۔ گیم بنانے والوں کو ۴۵۰ نمبر کا فائدہ اور اونکے مخالفین کو اوسیقدر نقصان ھوتا ھے ۔ لھذا ۴۰۰ نمبر تك کی قربانی دیکر مخالفین کا گیم روکنا سودمند ھے ۔

فرض کیجئے کہ جانبین کا گیم ھے ۔ س ش کے تین نوٹرمپ کے مقابلہ میں ل م نے چار کلب کی کال دی حالانکہ

اونکے گنجفه کی رو سے صرف تین کلب بن سکتے تھے -
ڈبل ہونے کی صورت میں ۲۰۰ اور نہ ہونے کی صورت
میں صرف ۱۰۰ نمبر کا نقصان ہوگا - س ش کا ربر بنتا تو
انہیں ۱۰۰ + ۱۰۰ + ۵۰۰ = ۷۰۰ نمبر ملتے جس کے عوض
میں ان کو صرف ۱۰۰ نمبر ملے - گنجفه کی دوسری بانٹ میں
ل م نے اگر گیم بنالیا تو جانبین کے نمبر ملاحظه فرمائے -

س ش ۱۰۰ + ۱۰۰ = ۲۰۰

ل م ۱۰۰ + ۱۰۰ + ۵۰۰ = ۷۰۰

چهه سو نمبر سے هارنے کے بجائے ل م پانچ سو نمبر سے جیتے -
ایك یا دیڑه پٹ کے گنجفه پر گیم کال کرنے کو مجوف یا
تباه کن کال کہتے ہیں مثلا

♠	ر	د	×	×	×	×	×	×
♥	×							
♦	×							
♣	ا	ر	×					

مندرجهٔ بالا گنجفه پر چار سپیڈ سے کال کا آغاز کرنا مجوف

کال ہے ۔ مخالفین کے اظہار قوت اور شریک کی کمزوری کا علم ہونے پر اسی گنجفہ پر چار سپیڈ کہنا تباہ کن کال ہے ۔

نصف گیم

—— ——:o:—— ——

ہر وقت گیم بنانے کے پتے نہیں آتے ۔ جب نصف گیم بن سکتا ہو تو اوسپر اکتفا کرنے کے بجائے مکمل گیم کی دوھوم کوشش میں نصف گیم سے بھی ہاتھ دھونا خلاف عقل ہے ۔ نصف گیم کی نفسیاتی اہمیت کو نہ سمجھنے کی وجہ سے اکثر کھلاڑی پورے گیم کی سعی لاحاصل میں نقصان اوٹھاتے ہیں اور فائدہ سے محروم رہتے ہیں ۔ طعمۂ مخالفین کی حیثیت سے نصف گیم بہت کارآمد چیز ہے ۔ چونکہ ادنی کال پر گیم مکمل کیا جاسکتا ہے اس لئے مخالفین گیم کو روکنے کی غرض سے خواہ مخواہ کمزور کال دیکر نقصان اوٹھاتے ہیں ۔

سلام کی کال

---:o:---

کنٹریکٹ برج میں سلام بنانے کی کال بیحد دلچسپ ہے۔ سلام کے گنجفہ پر سلام نہ بنانا مبتدیوں کی علامت ہے۔ اس سے یہ مراد نہیں کہ کھلاڑی کی خوبی سعی موھوم پر مبنی ہے۔ جب چھوٹے سلام کا یقین ہو تو بڑے سلام کی ہوس میں چھوٹا سلام اور ربر کھونا شدید غلطی ہے۔ بڑے سلام کا یقین کامل ہونے تک چھوٹے سلام پر ہی اکتفا کرنا چاہئیے۔ بڑا سلام بنانے کا فائدہ اور نہ بنانے کا نقصان ملاحظہ فرمائے تو آپکو میری رائے سے اتفاق ہوگا۔

فرض کیجئے کہ آپکا اور مخالفین کا گیم ہے۔ آپ نے چھوٹے سلام کی کال دی اور بنایا تو آپکو ۱۸۰ + ۷۵۰ + ۵۰۰ = ۱۴۳۰ نمبر ملینگے۔

آپ نے چھوٹے سلام کے گنجفہ پر بڑا سلام بنانے کی کوشش کی تو آپ کا ۱۰۰ نمبر کا نقصان ہوگا اور اگر

دوسری بانٹ میں مخالفین کا گیم بنجائے تو آپ کا مجموعی نقصان ملاحظہ فرمائے۔

۱۴۳۰ + ۱۰۰ + ۶۲۰ = ۲۱۵۰

اگر آپ بڑا سلام بناتے تو آپ کو ۲۱۰ + ۱۵۰۰ + ۵۰۰ = ۲۲۱۰ نمبر ملتے اور نہ بنانے کی صورت میں آپکا نقصان ۲۱۵۰ نمبر کا ہوتا ہے۔ خیال فرمائے کہ فرق کتنا کم ہے۔ صرف ٦۰ نمبر کے لئے اختیار میں آئی ہوئی چیز کو موہوم چیز کی ہوس میں کھودینا خلاف عقل ہے۔

سلام کی کال چار طریقوں سے دیجاتی ہے

(۱) گنجفہ میں غیر معمولی قوت موجود ہو تو شریک کی اعانت کے بغیر سلام کی کال کیجاسکتی ہے مثلاً

ان پتوں پر سات کلب کی کال دیجاسکتی ھے۔ شریك کی تائید کی مطلق ضرورت نہیں مگر ایسے پتے شاذ و نادر ھی آتے ھیں۔

(۲) شریك کی کال پر $\frac{1}{2}$۲ پٹ کا اندازہ لگا کر سلام کی کال دیجاسکتی ھے۔ مثلاً شریك کے ایك ھارٹ پر آپ کے پاس مندرجۂ ذیل گنجفہ ھے۔

شریك کے $\frac{1}{2}$۲ پٹ کیا ھوسکتے ھیں؟ ھارٹ کا اکا بادشاہ اور ڈیمنڈ کا بادشاہ۔ اس علم کی بناء پر آپ کا سات نوٹرمپ کہنا بالکل درست ھے۔

(۳) غیر معمولی قوت کے گنجفہ پر ایك کی کال سے آغاز کرنے کے بعد شریك کی زبردست تائید پر سلام کی کال دیجا

سکتی ھے۔ مثلاً آپ نے مندرجۂ ذیل پتوں پر ایک سپیڈ کہا ۔

آپ کے شریک نے چار سپیڈ کہا تو اوسکے پاس دو یا ڈھائی پٹ کی توقع کر کے آپ نے چھه یا سات سپیڈ کی کال دی تو بالکل درست ھے ۔

(۴) تحکمانه کال کے ذریعه سے سلام بنایا جاسکتا ھے ۔ سلام کی اس نوعیت پر تحکمانه کال کے تحت تفصیلی بحث کی گئی ھے ۔

واضح رھے که نوٹرمپ کی به نسبت حکم کی بازی میں سلام بنانا زیادہ آسان ھے کیونکه حکم کی بازی میں مخالفین کے بڑے پتوں کو حکم سے کاٹ کر ایک یا دو پٹ زیادہ بنانے کی توقع ھے اور فنس (Finesse) کرنے میں یه اندیشه نہیں رھتا که مخالفین ایک ھی رنگ میں کئی پٹ بناسکینگے ۔

اطلاعی ڈبل

:o:

اطـــلاعی اور سودمند ڈبل میں یہ فرق ھیکہ جب س کے نو بڈ کہنے کے باوجود ش نے مخـالفین کی ایك یا دو کی کال کو ڈبل کیا تو وہ ڈبل اطلاعی متصور ھوگا۔ اور اگر س کی کال کے بعد ڈبل کیا جائے تو وہ ڈبل سودمند سمجھا جائے گا۔

کال دینے کے بعد س نے مخـالفین کی ایك یا دو کی کال کو ڈبل کیا جبکہ اوسکے شریك نے نو بڈ کہدیا ھو تو اوس ڈبل کو اطلاعی ڈبل سمجھنا چاھئے۔

مخالفین کا نصف گیم ھونے کی صورت میں اون کو ڈبل کیا جائے تو اوس ڈبل کا مقصد یہ ھوتا ھے کہ شریك کسی رنگ میں کال دے۔

اطلاعی ڈبل کیلئے گنجفہ میں زبردست قوت کا ھونا ضروری ھے ورنہ شدید نقصان کا اندیشہ ھے۔ کیونکہ

فائدہ کی توقع میں آپکا شریك نوبڈ کہدے تو مخالفین کا کنٹریکٹ بن جائیگا ۔ آپ کے ڈبل پر آپ کے بائیں جانب کا مخالف کسی رنگ میں دو کی کال دے اور آپ کا شریك تین کی کال کرنے پر مجبور ہوجائے تو آپ کا بہت نقصان ہوگا اگر آپکا ڈبل مبنی بر قوت نہ ہو ۔ اطلاعی ڈبل کیلئے کسی رنگ کی عدم موجودگی باعث قوت ہے ۔ مخالفین کا نصف گیم ہونے کی صورت میں اگر انہیں ڈبل کیا جائے تو اوس ڈبل کو اظہار قوت کے بجائے محض گیم روکنے کی کوشش سمجھنا چاہئیے ۔

شریك کے ڈبل پر نوبڈ کہنے کے لئے صرف حکم میں اکے یا بادشاہ سے پانچ پتوں کا ہونا ہی کافی نہیں بلکہ دوسرے رنگوں میں کم از کم دیڑہ پٹ کا ہونا ضروری ہے ۔ رنگ میں ایك کی کال کو ڈبل کرنے سے بہت کم فائدہ کی توقع ہے ۔ لهذا اپنی کال دیکر گم بنانے کی کوشش کرنا بہتر ہے ۔ البتہ ایك یا دو نوٹرمپ کے ڈبل سے معقول فائدہ کی امید کیجاسکتی ہے ۔

مندرجۂ ذیل گنجفہ پر ایک سپیڈ کو ڈبل کیا جاسکتا ھے ۔

سود مند ڈبل

———:o:———

کنٹریکٹ برج میں ڈبل اوسوقت کیا جاتا ھے جب کہ گنجفہ میں اتنی قوت ھوکہ مخالفین کا کنٹریکٹ نہ بننے کا یقین ھو ۔ وھم وگمان کی بنا پر ڈبل کرنا بالکل غلط ھے کیونکہ کنٹریکٹ برج میں بری الذمہ ڈبل (Free double) کوئی چیز ھی نہیں ۔ یہ خیال کہ گیم بنتا ھی ھے ، ڈبل سے کیا ھرج ، بیحد نقصان دہ ھے ۔ مخالفین کا گیم نہ ھونے کی صورت میں انہیں ڈبل کیا جائے تو کنٹریکٹ سے ایک پرٹی کم بننے پر

آپ کو ۱۰۰ نمبر ملینگے اور اگر کنٹریکٹ بنگیا تو مخالفین کو ۱۲۰ + ۱۲۰ = ۲۴۰ نمبر ملینگے یعنی ۵۰ نمبر کے اضافہ کے لئے مخالفین کو ۱۲۰ نمبر زیادہ حاصل کرنے کا موقع دیا جاتا ہے۔ مخالفین نے اگر ریڈبل کیا تو آپکا ۳۶۰ نمبر کا نقصان ہوگا۔ لهذا جب تك کنٹریکٹ کو کم از کم دو پٹ سے شکست دینے کا یقین نه هو تب تك ڈبل نه کیجئے اور هر رنگ کو ڈبل کرنے کی توت موجود نه هو تو ایك رنگ کو ڈبل نه کیجئے۔

ڈبل کرنے میں اپنے اور مخالفین کے ایم کا لحاظ رکھنا ضروری ہے۔ جب آپکا گیم هو اور مخالفین کا گیم نه هو تو گیم پر ڈبل کو ترجیح دینی چاهئے۔ کیونکه ربر (Rubber) بنانے کیلئے عجلت کی ضرورت نہیں۔ جب آپکا گیم نه هو اور مخالفین کا گیم هو تو ڈبل اتنا فائدہ بخش هوگا که گیم بنانے کی کوشش کرنا شدید غلطی ہے کیونکه آپکی به نسبت مخالفین کو ربر بنانے کا موقع ۵۰ فیصد زیادہ ہے۔ جانبین کا گیم هو تو ربر بنالینا زیادہ مناسب ہے اگر دونوں کا گیم نه هو تو ڈبل کے بجائے اپنا گیم بنالینا بهتر ہے۔

مندرجہ ذیل صورتوں میں شریک کے ڈبل کو قائم نہیں رکھنا چاہئیے ۔

(۱) جبکہ مخالفین کی کال کو شکست دینے کے لئے آپکا گنجفہ محض بیکار ہو ۔

(۲) جبکہ آپ کی کال کی وجہ سے آپکے شریک کو غلط فہمی ہوئی ہو ۔

(۳) جبکہ پتوں کی تقسیم غیر متوازن (Unbalanced) ہو

اطلاعی ریڈبل

———:o:———

اطلاعی ریڈبل کا مطلب یہ ہے کہ شریک کسی رنگ میں کال دے ۔ اطلاعی ریڈبل کی دو قسمیں ہیں ۔

(۱) س نے ایک کلب کہا ۔ ل نے ڈبل کیا ۔ ش نے ریڈبل کیا ۔ ش کا مطلب یہ ہے کہ کلب میں تو تائید کے قابل پتے نہیں ہیں مگر دوسرے رنگوں میں اتنی قوت موجود ہے کہ مخالفین کی ہر کال کو ڈبل کیا جاسکتا ہے ۔

(۲) س نے ایك نوٹرمپ کہا ۔ ل نے ڈبل کیا ۔ ش اور م کے نوبڈ کہنے پر س نے ریڈبل کیا تو اوسکا مطلب یہ ھے کہ شریك کسی رنگ میں کال دے ۔

سود مند ڈبل

———:o:———

سودمند ریڈبل سے وہ ریڈبل مراد ھے جسکی بدولت کنٹرکٹ بننے کی صورت میں چوگنے نمبر ملتے ھیں ۔ سودمند ریڈبل کا موقع بہت شاذ ھی ملتا ھے کیونکہ اچھے کھلاڑی اوسوقت تك ڈبل نہیں کرتے جب تك کہ کنٹریکٹ کو شکست دینے کا یقین نہ ھو ۔ ریڈبل کرنے میں بہت احتیاط سے کام لینا چاھئے ورنہ شدید نقصان ھوگا ۔ پتوں کی غیر متوازن تقسیم پر ریڈبل کرنا بیحد مفید ثابت ھوگا ۔

ابتدائی چال

———:o:———

ابتدائی چال اوس رنگ کی ھونی چاھئے جس میں زیادہ پتے ھوں ۔ نوٹرمپ کے کھیل میں تو اس اصول کی

بہت پابندی کی جاتی ھے مگر حکم کی بازی میں اس کا مطلق لحاظ نہیں رکھا جاتا ۔ دو تین پتوں کی چال سے نقصان پہونچنے کا اندیشہ لگا رھتا ھے کیونکہ وہ چال اکثر و بیشتر مخالفین کے حق میں مفید ثابت ھوگی ۔ چند کھلاڑیوں کی رائے ھے کہ اکیلے پتے کی چال ہی نہ چلی جائے جب تك کہ شریك کے پاس اس رنگ کے اکے کے ھونے کا یقین نہ ھو ۔ حکم کی بازی میں اکا رکھکر چھوٹا پتا نہیں چلنا چاھئے کیونکہ شریك کو بادشاہ کے ڈالنے میں تامل ھوگا۔ اکا بنا کر چھوٹا پتا چلنا بہتر ھے ۔ جب تك تین بڑے پتے سلسلہ وار نہ ھوں تب تك سب سے بڑے پتے کی چال نہ چلی جائے ۔ رانی غلام دو پتوں پر رانی کی چال نقصان دہ ھوگی ۔ نوٹرمپ کی بازی میں چوتھے بڑے پتے کی چال سے کھیل کا آغاز کیا جائے مثلا بادشاہ ، غلام ، دھلا ، نہلا اور پتا ھونے کی صورت میں نہلے کی چال ھونی چاھئے ۔ شریك کی کوئی کال ھوئی ھو تو اس رنگ کا سب سے بڑا پتا جو آپ پاس موجود ھو چلدینا چاھئے ۔ اکا ، بادشاہ اور دو تین پتے ھوں تو بادشاہ چلنا چاھئے ۔

درمیانی چالیں

———:o:———

ڈکلیرر کو چاھئیے کہ ڈمی کے پتے کھلتے ھی غور کرلے کہ کتنے پٹ بن سکتے ھیں اگر کنٹریکٹ بن سکتا ھو تو فورا بنالے اور اگر کنٹریکٹ کا دارو مدار فنس (Finesse) پر موقوف ھے تو بلا تردد فنس لے۔ البتہ فنس لینے میں عجلت نہ کیجائے بلکہ مخالفین سے اوس چال کے چلوانے کی حتی المقدور کوشش کیجائے۔ اپنے اور ڈمی کے پتوں کے لحاظ سے رائے قائم کیجائے آیا مخالفین کے پاس سے حکم کے پتوں کا نکال لینا بہتر ھوگا یا نہیں۔ جیسی رائے ھو اوسپر عمل کیا جائے۔ بے ضروری چال چلنے سے احتراز کیا جائے اور حکم کے پتوں کو بیکار کرنے کے بجائے ان سے انتہائی فائدہ حاصل کیا جائے۔

ڈمی کے داھنے جانب والے کھلاڑی کو چاھئیے کہ ڈمی کی قوت پر چال چلے اور اوسکے بائیں جانب والے مخالف

کو چاهئیے که اوسکی کمزوری پر چال چلے - چال چلنے اور پتا پهینکنے میں اس امر کا خاص لحاظ رکها جائے که شریك کو کسی طرح کی غلط فهمی نه هو - ڈمی سے رانی کی چال هونے کی صورت میں بادشاه اور پتا هو تو فورا بادشاه ڈالدیا جائے کیونکه شریك کا غلام یا دهلا بننے کا امکان هے اور اگر بادشاه تین یا چار پتوں کے ساتهه هو تو چهوٹا پتا پهینك دینا بهتر هے کیونکه تین چهوٹے پتوں کے پهینکنے تك اکے کے گرپڑنے کی توقع کی جاتی هے -

فنس کی غلطی کهیل کی غلطی نهیں هے مگر جس شخص کے پچاس فیصد فنس غلط جائیں اوسکا شمار مبتدیوں میں هی هوسکتا هے - فنس کا صحیح اترنا کهلاڑی کی قسمت پر مبنی نهیں هے بلکه اوسکے مشاهدے اور قوت فیصلے پر موقوف هے - جس رنگ میں فنس کی ضرورت هو اوس رنگ کی چال چلنے میں عجلت نه کیجائے بلکه مخالفین سے چلوانے کی کوشش کیجائے - مخالفین کی کال ، چال اور پتوں کے پهینکنے سے رائے قائم کیجائے که کس طرف فنس کرنا مناسب هوگا - چار یا پانچ پتے بغیر فنس کے بن

سکتے ہوں تو بنائے جائیں تاکہ مخالفین کے پتے پھینکنے
سے رائے قائم کرنے کا موقع مل سکے۔ فنس کے غلط جانے
کا یقین ہوجائے تو فنس لینے کے بجائے سب پتے جو
بن سکتے ہوں بنالئے جانے کے بعد ایک چھوٹا سا پتا چلکر
مخالف کو پکڑا دیا جائے تاکہ اوسکو جس رنگ میں فنس
کی ضرورت ہو اوس چال کے سوائے کوئی چارہ نہ رہے۔

بد رنگ پتے قوت یا کمزوری جتانے کی غرض سے
پھینکے جاتے ہیں۔ پہلا بد رنگ پتا اظہار قوت کی علامت
ہے۔ ایک رنگ کے مسلسل دو پتے پھینکے جائیں تو اوس
رنگ میں کمزوری کا ظاہر کرنا مقصود ہوتا ہے۔ جس
رنگ میں شریک نے اپنی قوت کا اظہار کیا ہو اوس رنگ
کی چال عموماً مفید ثابت ہوگی۔

علامت امتناعی
SIGN - OFF

—— :o: ——

علامت امتناعی سے وہ کال مراد ہے جو کمزوری کا

اظہار کر کے شریک کو گیم یا سلام کی کال کرنے سے منع کرے۔
مثلاً

(۱) س ایک نوٹرمپ ۔ ش دو سپیڈ
،، دو نوٹرمپ ۔ ،، تین سپیڈ (علامت امتناعی)
تین سپیڈ کا مطلب یہ ہے کہ تین نوٹرمپ نہیں بن سکتے ۔

(۲) س ایک ڈیمنڈ ۔ ش ایک سپیڈ
،، ایک نوٹرمپ ۔ ،، دو سپیڈ
،، دو نوٹرمپ ۔ ،، تین سپیڈ (علامت امتناعی)
ش کا گنجفہ نوٹرمپ کی بازی کے لئے محض بیکار ہے ۔

(۳) س ایک کلب ۔ ش ایک نوٹرمپ
،، دو کلب ۔ ،، دو نوٹرمپ
،، تین کلب (علامت امتناعی)

(۴) س ایک ڈیمنڈ ۔ ش دو ھارٹ
،، دو سپیڈ ۔ ،، تین کلب
،، تین ڈیمنڈ ۔ ،، چار نوٹرمپ
،، پانچ کلب (علامت امتناعی)

کال جب گیم سے تجاوز کر جائے تو مشترکہ کال کے ادنی ترین رنگ میں کال کرنا علامت امتناعی ھے ۔ اوس سے مراد یہ ھے کہ شریک سلام کی کال نہ کرے ۔

پتوں کی اقدامی اور مدافعانہ قیمت

Offensive and defensive valuation of cards.

———:o:———

پتوں کی قیمت دو طرح کی ہوتی ھے ۔ اقدامی اور مدافعانہ ۔ جب آپ کال دیں تو آپ کے پتوں کی قیمت اقدامی ھوگی ۔ مخالفین کی کال پر آپ کے پتوں کی قیمت مدافعانہ متصور ھوگی ۔ مثلاً آپ نے مندرجۂ ذیل پتوں پر ایک سپیڈ کہا ۔

♠ ا ب ر غ × ×

اگر کھیل آپ پر چھوٹ جائے تو ان پتوں کی قیمت چھہ پٹ

کے برابر ہے ۔ مخالفین نے دو هارٹ کہا تو آپکے سپیڈ
کے پتوں کی قیمت ایك یا دو پٹ سے زیادہ نہیں هو سکتی ۔

♣ رانی ۔ غلام ۔ دھلا ۔ ۹ ۔ ۸ ۔ ۷ ۔ ٦ ۔ ٥ ۔ ۴

کلب میں کھیل هو تو مندرجۂ بالا پتوں کی قیمت سات
پٹ کے مساوی ہے ۔ ڈیمنڈ ، هارٹ یا سپیڈ میں کھیل هو تو
ان پتوں میں شاید ایك پٹ بھی نہ بنے ۔

جب آپ کال دیں تو گنجفہ کی اقدامی قوت کے لحاظ
سے حساب لگائے کہ کتنے پٹ بن سکتے هیں ۔ مخالفین کی
کال پر گنجفہ کی مدافعانہ قوت کو پیش نظر رکھئے ۔ اقدامی
قوت پر ڈبل کرنا محض بے سود هوگا اور مدافعانہ قوت پر
کال کرنا بارور نہیں هوگا ۔

کامل عیار ارزش

Plastic valuation

:o:

ابتدائی کال بالکل اٹکل پر هوتی ہے کیونکہ شریك

اور مخالفین کے گنجفه کا مطلق اندازہ نہیں هوتا ۔ مخالفین کے پاس غیر معمولی زبردست گنجفه هو تو کال دینے والے کے دو هی پٹ بنینگے ۔ کال کا ایك دور ختم هونے کے بعد کھلاڑی کو شریك اور مخالفین کی کالوں (Calls) کی بناء پر اپنے گنجفه کی قوت یا کمزوری کے متعلق جو رائے قائم هوتی هے اوسکو کامل عیار ارزش کہتے هیں کنجفه کی قوت یا کمزوری کا اندازہ مندرجۂ ذیل تین عنوانات کے تحت کیا جاتا هے ۔

(۱) بننے اور نه بننے والے پتوں کا شمار ۔

(۲) شریك کے گنجفه کی قیاسی تصویر ۔

(۳) شریك اور مخالفین کی کالوں کے لحاظ سے اپنے گنجفه کی اختتامی ارزش ۔

کامل عیار ارزش کے بعد کھلاڑی کی کال ایسی تلی نپی هونی چاهئیے که جتنی کال کرے بنائے ۔

آپ نے مندرجۂ ذیل پتوں پر ایك سپیڈ کہا ۔

آپ کے گنجفه میں بننے والے پٹ مندرجۂ ذیل هیں ۔

آپ کے شریك نے دو سپیڈ کہا ۔ تائید کرنے کے لئے اوس کے پاس دیڑہ پٹ اور حکم کے چار پتوں کا هونا ضروری هے ۔ آپ کے پتوں کے لحاظ سے آپکے شریك کے گنجفه کی قیاسی تصویر مندرجۂ ذیل هوگی ۔

(۱) ♠ ر × ×
♥ ب × × ×
♦ ا × ×
♣ غ × ×

(۲) ♠ × × × ×
♥ غ × ×
♦ ا × ×
♣ ب × ×

(۳) ♠ د × × ×
♥ ب × ×
♦ غ × ×
♣ ا × ×

شریک کے گنجفہ کی قیاسی تصویر نمبر (۱) ، (۲) اور (۳) کے لحاظ سے آپکے گنجفہ کی اختتامی ارزش مندرجۂ ذیل ہوگی ۔

(۱)

♠ ا ب ر غ × (۵ پٹ)

♥ ب غ ر × (۴ پٹ)

♦ ا ب (۲ پٹ)

♣ غ ×

(۲)

♠ ا ب غ × × (۴ پٹ)

♥ ا ر غ × (۳ پٹ)

♦ ا ب (۲ پٹ)

♣ ب × (۱ پٹ)

(۳)

♠ ا ب غ د × (۴ پٹ)

♥ ا ب ر × (۴ پٹ)

♦ ب غ (۱ پٹ)

♣ ا × (۱ پٹ)

مندرجۂ بالا سی گنجفہ پر چار سپیڈ کہنا بالکل درست ہوگا۔

پتوں کی تقسیم

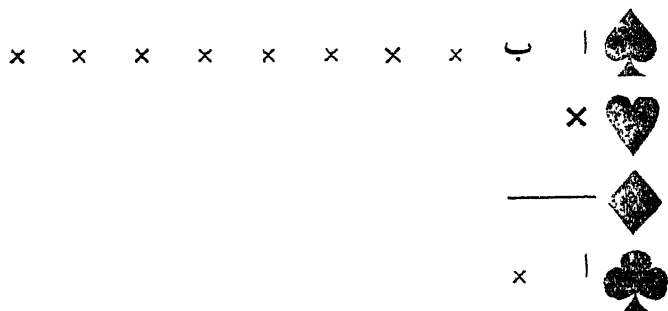
:o:

چند سال قبل پتوں کی تقسیم کو کوئی اهمیت نہیں دیجاتی تھی مگر موجودہ زمانه میں کال اور کھیل کی خوبی پتوں کی تقسیم کو سمجھنے پر موقوف ھے ۔ گنجفه کی بنیاد دو اصول پر قائم ھے ۔

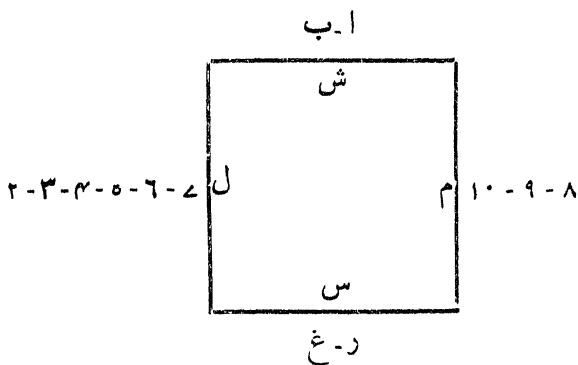
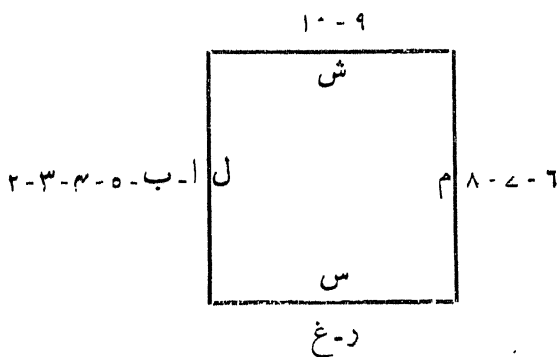
(۱) اصول مرتبت جسکی بناء پر ایك پتا اوسی رنگ کے دوسرے پتوں سے بڑا یا چھوٹا سمجھا جاتا ھے اور ھر بڑا پتا ایك پٹ بنانے کے قابل ھوتا ھے ۔

(۲) اصول تعداد جسکی بناء پر ھر رنگ کے تیرہ پتے مختلف تعداد میں منقسم ھوتے ھیں ۔ چھوٹے چھوٹے پتوں کی پٹ بنانے کی قابلیت انکی زیادتی یا کمی کی وجه سے ھوتی ھے ۔ ایك شخص کے پاس ایك رنگ کے پتوں کی اتنی زیادتی ھے که دو تین چال کے بعد دوسروں کے پاس اوس رنگ کا کوئی پتا باقی نہیں رھتا ۔ اس طرح ھر چھوٹا پتا

ایک پٹ بنانے کے قابل ہوجاتا ہے یا ایک شخص کے پاس کسی رنگ کا ایک ہی پتا ہے تو اوسکے حکم کے چھوٹے چھوٹے پتے کاٹ کر پٹ بنانے کے قابل ہوجاتے ہیں ۔

گنجفه ۳۹ نمونوں میں تقسیم ہوتا ہے جن میں سے چند متوازن و چند غیر متوازن اور چند بالکل غیر متوازن خیال کئے جاتے ہیں ۔ کبھی کبھی گنجفه کی تقسیم شاذ نمونوں میں بھی ہوتی ہے جیسے

چونکہ اس نمونه کا گنجفه شاذو نادر ہی آتا ہے اس وجه سے اوس پر تفصیلی بحث کرنے کی چنداں ضرورت نہیں ۔ عام نمونه جات کی ترتیب مندرجۂ ذیل ہے ۔

متوازن نمونے	انکا تواتر فیصد	غیر متوازن نمونے	انکا تواتر فیصد	بالکل غیر متوازن نمونے	انکا تواتر فیصد
۲-۳-۴-۴	۲۲	۱-۴-۴-۴	۳	۱-۲-۳-۷	۱S۸
۳-۳-۳-۴	۱۱	۱-۳-۴-۵	۳۱	۳-۴-۶	۱S۳
۲-۳-۳-۵	۱۶	۱-۲-۵-۵	۳	۴-۴-۵	۱S۲
۲-۲-۴-۵	۱۱	۱-۲-۴-۶	۵	۳-۵-۵	S۹
۲-۲-۳-۶	۶	۱-۳-۳-۶	۳	۱-۱-۵-۶	S۷
				۲-۵-۶	S۶
				۲-۲-۲-۷	S۵

فرض کیجئے کہ س کے پاس اکے و بادشاہ سے پانچ
پتے ھیں۔ ان کی اقدامی قیمت بقیہ ۸ پتوں کی تقسیم پر مبنی
ھے۔ بقیہ پتوں کی تقسیم ۲-۴-۲ یا ۳-۳-۲ کی ھے تو وہ
پتے پانچ پٹ بنا سکتے ھیں اور اگر بقیہ پتوں کی تقسیم
۴-۲-۲ یا ۴-۳-۱ کی ھے تو وھی پتے تین پٹ سے زیادہ
نہیں بنا سکتے۔ پتوں کی اوسط تقسیم پر اطمنان کرنے کے
بجائے کال کے دوران میں تقسیم کو معلوم کرنا شراکت
کا فرض ھے۔ کال کے جدید طریقے کے لحاظ سے شریک
کو صرف اکے بادشاہ کی موجودگی کا جتا دینا کافی نہیں ھے
بلکہ پتوں کی تقسیم کی خبر بھی دینی ضروری ھے۔ بڑے
پتوں کی اھمیت یہ ھے کہ ان سے مخالفین کی روک تھام کی
جاسکتی ھے اور ھاتھ میں دوبارہ داخل ھوسکتے ھیں۔
چھوٹے پتوں کی پٹ بنانے کی قوت ان کی تقسیم اور تعداد
پر موقوف ھے۔ چھوٹے پتوں کے ساتھ اگر اکا اور بادشاہ
بھی موجود ھوں تو انکی پٹ بنانے کی قوت میں اضافہ
ھوجاتا ھے مثلاً

ل کے چھہ چھوٹے پتے حکم کی بازی میں چار پٹ بناسکتے ھیں ۔

اکے اور بادشاہ کی موجودگی کی وجہ سے ل کے چھہ پتے چھہ پٹ بناسکتے ھیں ۔

چند حضرات کا خیال کہ برج اکے بادشاہ کا کھیل ھے بالکل بے بنیاد ھے - جانبین کے پاس اکے بادشاہ کی تقسیم تقریبا مساوی ھوتی ھے مگر وھی جماعت جیت سکتی ھے جو شراکت کا قوی ترین رنگ معلوم کرے اور چھوٹے چھوٹے پتوں کو کارآمد بناسکے -

گڈ جفہ کی تقسیم اگر متوازن ھو تو نوٹرمپ کی کال دینے میں کوئی ھرج نہیں مگر غیر متوازن نمونہ جات پر نوٹرمپ کی کال دینا نقصان کا باعث ھوگا -

نفسیات شراکت

---:o:---

برج میں کمال حاصل کرنا ھو تو نفسیات شراکت کا جاننا ضروری ھے کیونکہ مختلف کھلاڑیوں کی شراکت میں کھیلنا پڑتا ھے اور ھر شخص کی وقفیت ذھانت اور طبیعت بالکل جدا گانہ ھوتی ھے - متذکرۂ بالا صفات کال کی محرك ھوتی ھیں - جب تك شریك کی ان صفات کا علم نہ ھو

اسوقت تک اس کی کال کو سمجھنا ناممکن ہے۔ ایک شخص صدھا مرتبہ ایسی کالیں کرنے پر فطرتاً مجبور ہو جاتا ہے جو دوسرے شخص کی دانست میں بالکل ناواجبی ہوں گی۔ مثلاً مندرجۂ ذیل گنجفہ پر ہر کھلاڑی کی کال اسکی قابلیت کے مطابق ہوگی۔

(۱) ایک سپیڈ
(۲) ایک ہارٹ
(۳) دو سپیڈ
(۴) دو ہارٹ
(۵) تین سپیڈ
(۶) تین ہارٹ

(۷) چار هارٹ

(۸) چار سپیڈ

عام طور پر کہا جاتا ہے کہ کھلاڑی کی قابلیت کا معیار یہ ہے کہ کمزور گنجفہ کو خوبی سے کھیلے مگر میری رائے میں مبتدی کے ساتھہ ھنسنے بولتے کھیلنے کے لئے زیادہ ھنر اور لیاقت کی ضرورت ہے کیونکہ شریك کے لحاظ سے اپنے مستحکم معیار میں وقتا فوقتا تبدیلی پیدا کرنا بچوں کا کھیل نہیں - شریك کی کال سے کارآمد نتائج اخذ کرنا مقصود ھو تو اسکی قابلیت کو پیش نظر رکھنا لازم ہے - اپنے ذھن کی تیزی کے لحاظ سے شریك کی کال کی جانچ کی جائے تو غلط نتائج مستنبط ھوں گے -

نفسیات شراکت سے مراد وہ معلومات ھیں جو شریك کی (۱) وقفیت (۲) ذھانت اور (۳) طبیعت سے متعلق ھوں -

شریك کی برج سے وقفیت

:o:

برج کا ماھر اور مبتدی دونوں کا کھیل اپنے اپنے ترتیب شدہ نظام معلومات کے مطابق ھوتا ہے - فرق اتنا

ہے کہ ماہر کا نظام معلومات مستحسن اصول اور وسیع
تجربہ پر مبنی ہوتا ہے اور حسب ضرورت تبدیلی قبول
کرسکتا ہے۔ ناکارہ کھلاڑی کا دستورالعمل غلط اصول
اور ذاتی تجربہ کی سطحی تعمیم پر موقوف ہوتا ہے اور اس
میں مفید اضافہ کی گنجائش نہیں ہوتی۔ جب ماہر اور مبتدی
کی شراکت ہو تو اول الذکر کا فرض ہے کہ اپنے شریک
کے دستورالعمل کو معلوم کرے اور اپنے مقرر کردہ
اصول میں حسب ضرورت خفیف سی تبدیلی پیدا کرلے۔
شراکت کا شدید نقصان عموماً غلط حکم کے انتخاب سے
ہوتا ہے۔ لہذا حکم کی بازی میں شریک کا طرز عمل معلوم
کرنا نہایت اہم ہے۔ کیا وہ دو تین چھوٹے پتوں پر تائید
کرنے کا عادی ہے؟ اگر ہے تو اس نے بیس سال کے قبل
برج کھیلنا سیکھا تھا جبکہ پانچ سے کم پتوں پر کال دینا
نامناسب خیال کیا جاتا تھا۔ ایسے شریک کی حکم کی کال آپکی
کال کی بہ نسبت قوی تر ہوگی لہذا معمولی پتوں پر ایک مرتبہ
اسکی تائید کرنا مفید ہوگا۔ اسکے ساتھ کھیلتے وقت آپکی
چار پتوں کی کال کو بالکل ترک کرنے کی ضرورت نہیں

کیونکہ اس میں بہت خوبیاں مضمر ہیں ۔ البتہ شریک کو
جتا دیجئے کہ وہ آپکو چار سے کم پتوں پر تائید نہ کرے ۔
اس تاکید کے باوجود کمزور تائید کے لئے تیار ہونے تک
کال نہ دیجئے ۔ اپنی کال کے طریق کو ترک نہ کیجئے بلکہ
کال کے معیار کو قدرے بلند ضرور کیجئے تاکہ شراکت
کو شدید نقصان پہونچنے کا احتمال نہ رہے ۔ مثلا اکا و غلام
دو پتوں پر کال دینے کے بجائے اکا بادشاہ دو پتوں
پر کال دیجئے ۔

دوسری اہم چیز جو شریک کے متعلق دریافت طلب
ہے یہ ہے آیا وہ منفی نوٹرمپ کہتا ہے جبکہ اسکے پاس ایک
پٹ موجود ہو اور کال کئے ہوئے رنگ میں اعانت
ناممکن ہو ؟ دور ثانی میں آپ کی کال شریک کے نوٹرمپ کی
قوت یا کمزوری کے متعلق آپ کا جو خیال ہو اس لحاظ سے
ہونی چاہئے اور شریک کے گنجفہ کا پورا اندازہ ہونے
تک کال کو بلند کرنا مفید نہ ہوگا ۔

تیسری کارآمد چیز جو شریک کے متعلق معلوم کرنی
ہے یہ ہے آیا وہ برج کے اصول سے واقف ہے یا نہیں ؟

اسکی کال اور تائید کی خصوصیات کیا ھیں ؟ کیا وہ مدافعانہ کال کرنے کا عادی ھے ؟ ھر کھلاڑی کی چند خاص عادتیں ھوتی ھیں ۔ مثلا چند کھلاڑی ڈبل کرنے میں پتوں کی تقسیم کا مطلق لحاظ نہیں رکھتے ۔ چند کھلاڑی تین پٹ پر اور چند دو پٹ پر کال کا آغاز کرتے ھیں ۔ چند کھلاڑی اکثر و بیشتر مدافعانہ کال کرتے ھیں اور چند اس کال کی اھمیت سے ناآشنا ھیں ۔ ھر شخص کی خصوصیات اور رحجان سے وقفیت برج میں غیر معمولی خوبی پیدا کردیگی ۔

شریک کی ذھانت

—:o:—

آپکی ھر کال شریک کی ذھانت کے لحاظ ھونی چاھئیے ۔ کال کرنے کے قبل غور کرلیجئیے آیا شریک اس کال کو سمجھہ سکتا ھے یا نہیں ۔ کوئی ایسی کال نہ دیجئیے جو ادراک سے بعید ھونے کی وجہ سے شریک کو غلط فھمی میں مبتلا کردے ۔ برج کا ماھر وہ ھے جسکی ھر کال کو اس کا

شریك بخوبی سمجھه سکتا هو - کمزور کهلاڑی کے ساتھه
پیچیده کالیں کرنا نقصان کا باعث هو گا - مثلا وه ریڈبل
جس سے شریك کی کال مقصود هوتی هے مبتدی کے ساتھه
بیحد مخدوش هے - اس سے میرا یه مطلب نہیں که آپ شریك
کی ذهانت اور هنر کو حقارت کی نظر سے دیکھئے - خداوند
عزوجل نے هر شخص کو اوسط ذهانت عطا فرمائی هے
جسکی وجه سے اسکے دماغ میں هر مسئله کو سمجھنے کی
صلاحیت موجود ضرور هے بشرطیکه آپ اسکو سونچنے
کی مهلت دیں اور غیر معمولی عجلت سے پریشان نه کریں -
پیچیده کالوں کو سمجھنے کے لئے ذهانت کے علاوه برج
لٹریچر سے وقفیت کی ضرورت هے - مثلا

(۱) س ایك نوٹرمپ - ل ڈبل
ش ریڈبل - م دو سپیڈ
س نوبڈ

س کے نوبڈ سے کیا مراد هے ؟ کیا وه کمزوری کی علامت هے ؟
هرگز نہیں - س کے نوبڈ سے شریك کو یه اطلاع دینی
مقصود هے که وه میں نے ایك نوٹرمپ کهه کر اپنی قوت کا

اظہار کر دیا ہے - آپ کی قوت کے لحاظ سے کال دیجئے یا مخالفین کو ڈبل کیجئے " -

(۲) س ایک ڈیمنڈ - ل نو بڈ
ش نو بڈ - م ایک ھارٹ
س دو ڈیمنڈ - ل دو ھارٹ
ش نو بڈ - م تین ھارٹ
س تین سپیڈ -

دو مرتبہ ڈیمنڈ کی کال دیکر اس رنگ میں قوت بتانے کے بعد تین سپیڈ کی کال سے س کا مطلب یہ ہے کہ اس کے پاس اکا رانی سے چار پتے ھیں - اسکے شریک کو چاھئے کہ سپیڈ کے چار پتے یا بادشاہ سے تین پتے نہ ھونے کی صورت میں چار ڈیمنڈ کہے - تین سپیڈ کی کال سے مبتدی کیا یہ نتیجہ اخذ کرسکتا ہے ؟ اگر نہیں تو ایسی کال ھی کیوں دیجائے جو شریک کی سمجھ میں نہ آئے -

شریک کی طبیعت

:o:

چند کھلاڑی مدافعانہ کھیل کے شائق اور چند اقدامی

کھیل کے دلدادہ ہوتے ہیں ۔ محتاط کے ساتھہ آپ بھی
محتاط بن جائے ۔ جسارت سے کھیلنے والے کی شراکت میں
آپ بھی جرأت سے کام لیجئے ۔ یہ اصول جو بظاہر غلط
نظر آتا ہے حقیقت میں صحیح اور وسیع تجربہ پر مبنی ہے ۔
محتاط کھلاڑی کے ساتھہ جسارت سے کام لیجئیگا تو اس کی
احتیاط میں مزید اضافہ ہوگا اور جرأت والے کھلاڑی کے
ساتھہ احتیاط کیجئے گا تو اسکی جرأت حد سے تجاوز
کر جائے گی ۔ برج کا ماہر وہ ہے جس کے متعلق نصف
کھلاڑیوں کی رائے ہوکہ وہ بڑی جرأت سے کھیلتا ہے اور
نصف ثانی کا خیال ہوکہ وہ غیر معمولی محتاط ہے ۔ در حقیقت
اسکی جرأت میں احتیاط مضمر ہوتی ہے اور اسکی احتیاط
میں جرأت کو دخل ہوتا ہے ۔

برج کھیلتے وقت ہر کھلاڑی ایک خیالی کشمکش کے
عالم میں ہوتا ہے کیونکہ کھلاڑیوں کے ذہنی قوی کا تصادم
ہوتے رہتا ہے ۔ جن اشخاص کی دماغی قوت مقابلۃ کمزور ہو
ان کی طبیعت ذرہ ذرہ سی بات پر مشتعل ہوجاتی ہے ۔
جذبات خوف ، غصہ اور تحقیر سے انسان کے دماغ کی رھی

سبھی قوتیں بھی معطل ہو جاتی ہیں اور صحیح نتائج کا اخذ کرنا ناممکن ہو جاتا ہے۔ لهذا شریک کے ساتھ برج کے ماہر کا طرز عمل ایک ہمدرد اور فلسفی دوست کا ہونا چاهئے جو اپنے نقصان سے متاثر اور مغموم نه ہو اور شریک کی غلطیوں پر لعنت ملامت کرنے کے بجائے صبر و تحمل سے کام لے۔ جسکا بدیہی نتیجه یه ہوگا که شریک اسکے نقصان کی تلافی کرنے کی انتہائی کوشش کریگا۔

کمزور شریک کی کال کو محض اس وجه سے نکالدینا که وہ کھیل کے دوران میں ایک دو پٹ کھو دیگا بہت بڑی غلطی ہے۔ ممکن ہے که وہ کھیل میں ایک یا دو پٹ کھو دے مگر برے کھیل اور بہترین کال میں جو فرق ہے اس سے ایک دو پٹ سے زیادہ کی تلافی ہو جائیگی۔

مخالفین کو پریشان کرنے والی تدابیر

:o:

جنگ کے زمانه میں سپه سالار کی اولوالعزمی اس امر پر

موقوف ہے کہ غنیم کی حرکات و سکنات سے پوری وقفیت رکھے اور اپنے متعلق کوئی چیز معلوم ہونے نہ دے - برج کی میز بھی دماغی قوی کا میدان کارزار ہے - لهذا برج میں بھی اس اصول پر کاربند ہونا ضروری ہے - مخالفین کو اپنے گنجفہ کی قوت یا کمزوری معلوم ہونے نہ دیں - کال میں وقتاً فوقتاً ایسی تبدیلی پیدا کرنی چاہئیے کہ مخالفین اندازہ قائم کرنے نہ پائیں - پریشان کن کالیں بالکل جائز ہیں بشرطیکہ آپس میں کوئی خانگی سمجھوتہ نہ ہو ہر شخص کو اسکی عقل کے مطابق کال دینے کا حق حاصل ہے - جو رنگ موجود نہ ہو اس میں کال دینا ایسی طفلانہ حرکت ہے جس سے شریك کی غلط فہمی کی وجہ سے سخت نقصان کا اندیشہ ہے - مخالفین کو پریشان کرنے والی تدابیر سے میرا مطلب یہ ہے کہ مخالفین کے سامنے غیر حقیقی حالات کو اسطرح پیش کیجئے کہ وہ نتیجہ اخذ کرنے پر مجبور ہو جائیں اور حقیقت کے انکشاف پر ان کی حیرانی حد سے تجاوز کر جائے - مثلاً س نے مندرجۂ ذیل گنجفہ پر نوبڈ کہا -

ل م نے چار هارٹ کہا ۔ دور ثانی یا ثالث میں س نے چار سپیڈ کی کال دی ۔ تباہ کن کال سمجھ کر ل م نے ڈبل کیا ۔ نتیجہ جو هوگا ظاهر هے ۔ س کی قوت دیکھ کر ل م کو بیحد تعجب هوگا ۔

ایک رنگ میں بلند کال دیکر دوسرے رنگ کی زبردست قوت پوشیدہ رکھنا مقصود هو تو اس بات کا یقین کامل هونا چاهئے که کال کا دور منقطع نہیں هوگا ۔ مثلاً مندرجهٔ ذیل گنجینه پر مخالفین کے هارٹ کے مقابله میں چار ڈیمنڈ تک کال دیجاسکتی هے ۔ چار هارٹ کی کال هونے یا ڈبل هونے کی صورت میں چار سپیڈ کی کال دیجانی چاهئے ۔

(۲) ♠ ا ب ر × × ×
♥ ×
♦ ا ر × × ×
♣ ×

مخالفین کے ایک سپیڈ پر مندرجۂ ذیل گنجفہ پر ایک نوٹرمپ کہا جا سکتا ہے ۔ یہ کال مخالفین کو گیم سے روکنے میں عموماً کامیاب رہیگی ۔ مخالفین نے ڈبل کیا تو دو کلب کی کال دیجانی چاہئیے ۔

کبھی کبھی ایک نوٹرمپ کی مجوف کال سے کال کا آغاز کیا جائے تو مخالفین کال کرنے نہیں پاتے ۔ مندرجۂ ذیل گنجفہ پر مسٹر کلبرٹسن نے ایک نوٹرمپ کہہ کر کال کا آغاز کیا اور شریک کے دو سپیڈ پر خموشی اختیار کرلی ۔ مخالفین کے چار هارٹ بنسکتے تھے مگر انہوں نے کال نہیں دی ۔

واضح رہے کہ ولنر بل نہ ہونے کی صورت میں ہی اس طرح نو ٹرمپ کی کال دیجاسکتی ہے -

ایک رنگ میں زبردست قوت رکھکر مخالفین کے نو ٹرمپ پر دوسرے رنگ میں کال اس غرض سے دیجاتی ہے کہ مخالفین کی کال کو بلند کرکے ڈبل کریں - مندرجۂ ذیل مثال ملاحظہ فرمائے -

مخالفین کے ایک نو ٹرمپ پر دو هارٹ کی کال دیجاتی ہے - هارٹ میں اچھی خاصی روك ہونے کی وجہ سے مخالفین تین نو ٹرمپ کہتے ہیں -

شریك کی کال کئے ہوئے رنگ میں پانچ چھہ پتے ہونے کے باوجود دوسرے رنگ میں کال دیجاتی ہے تا کہ مخالفین

ڈبل کریں ۔ ڈبل ہونے پر شریک کے رنگ کی کال دیجاتی ہے ۔ کمزوری کے گمان پر ڈبل ہو تو ریڈبل ہوتا ہے ۔

جب مخالفین گیم کی کال دیں اور گیم کے بننے کا یقین نہ ہو تو حکم کا ایک پتا رکھنے والا ڈبل کرتا ہے تاکہ ڈکلیرر پتوں کی تقسیم کے متعلق غلط رائے قائم کرنے کی وجہ سے کنٹریکٹ بنا نہ سکے ۔

مسدودی کال عموماً دو ڈھائی پٹ پر دیجاتی ہے غیر معمولی قوت کے گنجفہ پر مسدودی کال دینے سے مخالفین کے پھنسنے کی توقع کی جاسکتی ہے ۔

کنٹریکٹ برج

کے

بین الاقوامی قواعد

برج کے قواعد

:o:

انتخاب شرکاء برائے ربر

ہر شخص گنجفہ میں سے ایک پتا لیتا ھے - دو بڑے پتے لینے والے ایک طرف اور دو چھوٹے پتے لینے والے دوسری طرف کھیلتے ھیں -

انتخاب گنجفہ و نشست

سب میں بڑا پتا لینے والے کو گنجفہ اور نشست کا حق حاصل ھوگا - وہ اپنے شریک سے مشورہ لے سکتا ھے مگر تصفیہ کا اعلان کرنے کے بعد پابندی کرنے پر مجبور ھے -

گنجفہ کا ملانا

سب سے بڑا پتا لینے والا گنجفہ تقسیم کریگا - اس کے بائیں جانب کا کھلاڑی گنجفہ ملا کر دیگا - ھر کھلاڑی کو ایک مرتبہ گنجفہ ملانے کا حق ھے تقسیم کرنے والا سب سے اخیر میں گنجفہ ملاسکتا ھے -

تراش

بانٹنے والا گنجفہ کو تراش کی غرض سے اپنے داھنے جانب رکھہ دیتا ھے تراش کے بعد پتوں کی تقسیم ھوتی ھے -

جدید تراش طلب کرنا

مندرجۂ ذیل صورتوں میں ھر کھلاڑی کو جدید تراش طلب کرنے کا حق ھوگا -

(۱) جبکہ مستحق نے گنجفہ تراشا نہ ھو -

(۲) جبکہ تراش میں چار سے کم پتے رھجائیں -

(۳) جبکہ تراشتے وقت کوئی پتا دکھہ جائے -

(۴) جبکہ بانٹنے والے کے سوائے کوئی دوسرا شخص گنجفہ کے ایك حصہ کو دوسرے حصہ پر رکھے -

(۵) جبکہ گمان پیدا ھوکہ تراشیدہ گنجفہ کا کونسا حصہ اوپر رکھا جائے -

(٦) جبکہ تراش کے بعد گنجفہ ملادیا جائے -

(۷) جبکہ کھیل کے ختم ھونے کے پیشتر گنجفہ تراشا جائے -

بانٹ

کھلاڑی یکے بعد دیگرے گنجفہ بانٹتے ھیں - بانٹنے والے کے بائیں جانب کے کھلاڑی کو پہلا پتا دیا جاتا ھے۔ کوئی کھلاڑی اپنی باری کے قبل اپنے یا مخالفین کے گنجفہ سے بانٹ شروع کردے تو اخیر پتا تقسیم ھونے تك روکدیا جاسکتا ھے - اخیر پتا تقسیم ھوچکا ھو تو بانٹ صحیح متصور ھوگی اور گنجفہ کی تبدیلی برقرار رھیگی -

جدید بانٹ

مندرجۂ ذیل صورتوں میں بانٹ نامکمل خیال کیجائیگی -

(۱) جبکہ بانٹنے والے نے تراش کے بغیر تقسیم شروع کردی ھو - اس صورت میں پتے نہ دیکھہ کر اخیر پتے کی تقسیم تك اعتراض کیا جائے تو قابل غور ھوگا -

(۲) جبکہ بانٹ میں کوئی پتا چت ھوجائے -

(۳) جبکہ اخیر پتا بانٹنے والے کو نہ ملے -

(۴) جبکہ ایك کھلاڑی دوسرے کا گنجفہ دیکھہ لے -

(۵) جبکہ ایك کھلاڑی کے پاس کم اور دوسرے کے پاس زیادہ پتے ھوں -

ڈبل یا ریڈبل پر ھر کھلاڑی کو از سر نو کال کرنے کا ح
ھو گا۔

نو بڈ

جب کھلاڑی کو کال کرنی نه ھو تو نو بڈ کہدے ۔

تصحیح سھو زبان

کسی کھلاڑی نے سابقه کال کی به نسبت کم کال کی او
ایك ھی آواز میں اسکی تصحیح کرلی تو جائز ھے بشرطیک
وہ تصحیح سھو زبان کی ھو ، نه که تبدیل خیال کی ۔

کال کی نسبت دریافت

کال کی باری پر ھر کھلاڑی دوسرون کی کالیں دریافت
کرسکتا ھے ۔ اس دریافت کا حق ابتدائی چال تك رھیگا ۔

چال ھونے کے بعد صرف قول (کنٹریکٹ) یا قول
کو ڈبل کیا گیا یا نہیں دریافت کیا جاسکتا ھے مگر کس نے
ڈبل کیا نہیں دریافت کیا جاسکتا ۔

ابتدائی چال اور ڈمی

جب کال کا دور ختم ھوجائے تو قائل (ڈکلیرر) کے

ٹابیں جانب کا کھلاڑی پتا چلتا ہے - ڈمی اپنے پتے میز پر بچھا دیتا ہے -

ڈمی کے حقوق

ڈمی کو چال کے متعلق رائے دینے، پتے کو کھلا رکھوانے ۔ یا بلا استفسار کس ہاتھ سے چالی چلی جائے جتانے کا حق نہیں ہے - جدید ترمیم کی رو سے ڈمی کو شریك ثانی (ڈکلیرر کا شریك) کہا جائیگا - اسکو مخالفین کی عدم پیروی رنگ کے متعلق اپنے شریك کو جتانے اور ہر بحث میں حصہ لینے کا حق ہوگا -

رنگ کی پیروی

چال پر اسی رنگ کا پتا ڈالا جانا چاھئے - اس رنگ کا پتا نہ ھونے کی صورت میں دوسرے رنگ کا پتا ڈالا جاسکتا ہے -

چال

جس کھلاڑی کا پتا سب میں بڑا ھو پٹ اسکا ھوگا اور وہ دوسری چال چلیگا -

جو پتا چلدیا جائے وہ واپس نہیں لیا جاسکتا
(مستثنیات ملاحظہ ہوں) جب یہ کہا جائے کہ فلاں پتا
چلو نگا تو اس پتے کا چلنا لازم ھے۔ چال چلنے کی غرض
سے ڈمی کے کسی پتے کو ھاتھ لگا دیا جائے تو اس پتے
کا چلنا ضروری ھے۔

مخالف قائل (ڈکلیرر کا مخالف) نے اپنے ھاتھ سے پتا
نکال کر اس طرح رکھا ھو جس سے اس کے شریک کو
دکھ جانے کا احتمال پیدا ھو تو اس پتے کا چلدینا لازم ھے۔

پٹ کی ترتیب

پٹ ایسی ترتیب سے رکھے جائیں کہ انکا تسلسل اور
تعداد دیکھی جاسکے۔

اپنے پٹ میں مخالفین کا پٹ بھی رکھ لینا

مخالفین کا پٹ اگر لے لیا گیا ھو تو وہ پٹ نئی بانٹ کے
لئے کنجفہ ملا یا جانے تک واپس لیا جاسکتا ھے۔

پٹ بند ہونے کے بعد دیکھا جانا

مندرجۂ ذیل صورتوں میں پٹ بند ہونے کے بعد دیکھا جاسکتا ہے۔

(۱) جبکہ پٹ بنانے والے کے تشخص میں اختلاف ہو۔
(۲) جبکہ پٹ میں پتوں کی صحیح تعداد نہ پائی جائے۔
(۳) جبکہ چال کا پتا پٹ میں شریک کرنا ہو۔
(۴) جبکہ کسی کھلاڑی کو شبہہ ہوکہ اس نے رنگ کی پیروی نہیں کی۔ اس صورت میں مخالفین کی اجازت سے پٹ دیکھا جاسکتا ہے۔ اجازت نہ دینے کی صورت میں مخالفین کو عدم پیروی رنگ کا ھرجانہ طلب کرنے کا حق نہیں رھیگا۔

چلے ہوئے پتوں کے متعلق دریافت

پٹ بند ہونے تک ھر کھلاڑی کو دوسروں کے چلے ہوئے پتے دریافت کرنے کا حق حاصل ہوگا۔

گنجفہ جو اخیر تک کیھلا نہ جائے

کھیل کے دوران میں مخالف نے اپنے پتے قائل (ڈکلیرر) کو بتادئے تو اسپر اسوقت تک کوئی ذمہ داری

عائد نہیں ہوتی جب تک کہ اس کے شریک نے اس کے پتے نہ دیکھے ہوں ۔

قائل نے اپنے پتے بتادئے تو اسکو چاہئے کہ جس طرح کھیلنا چاہتا ہے اسکی صراحت کردے ورنہ مخالفین کو حسب دلخواہ چال چلوانے کا حق ہوگا ۔

پتے بتادئے جانے کے بعد جو کھیل کھلیگا اس میں عدم پیروی رنگ کا ہرجانہ نہیں ملسکتا ۔

کسی کھلاڑی نے سب پتے میرے ہیں کہہ کر اپنے پتے میز پر بچھادئے اور دوسرون نے اسکے دعوی کو تسلیم کر کے اپنے اپنے پتے پھینکدئے تو اس کھیل کے متعلق کوئی اعتراض قابل لحاظ نہ ہوگا ۔

حساب کے اندراج کی غلطی

گیم کے نمبر لکھنے میں کوئی غلطی ہوئی ہو تو اسکی تصحیح دوسری بانٹ ختم ہونے تک ہوسکتی ہے ۔

ربر کے نمبر لکھنے میں کوئی غلطی ہوئی ہو تو نمبر جمع ہوکر طرفین سے تسلیم ہونے تک صحیح ہوسکتی ہے ۔

جمع اور تفریق کی غلطی جب معلوم ہو صحیح ہوسکتی ہے

هرجہ خلاف ورزی قواعد

:o:

بانٹ ختم ہونے کے قبل پتے دیکھنا

کوئی کھلاڑی گنجفہ تقسیم ہوتے وقت اپنے پتے دیکھے اور اسکا کوئی پتا چت ہوجائے تو اسکے بائیں جانب کے کھلاڑی کو پتے دیکھہ کر تصفیہ کرنے کا حق ہوگا آیا تقسیم جاری رھے یا از سر نو ہو۔

باری کے قبل کال

کوئی کھلاڑی اس کی باری کے قبل کال دے جو بجز نوبڈ کے ہو جبکہ اس کے شریک یا بائیں جانب کے مخالف کی باری ہو تو خطاوار کے بائیں جانب کے مخالف کو اس کال کی تنسیخ یا نئی بانٹ طلب کرنے کا حق ہوگا۔

کوئی کھلاڑی اسکی باری کے قبل کال دے جو بجز نوبڈ کے ہو جبکہ اس کے داھنے جانب کے مخالف کی کال ہو تو کال کا حق حقدار کو پہنچ جاتا ھے۔ مگر شریک خطاوار

کو چاھئیے کہ اسکی باری پر کوئی کال نہ دے ۔ باری کے قبـ
کال ھونے پر خطاوار کے بائیں جانب کا کھلاڑی کا
کردے تو وہ غلط کال صحیح متصور ھوگی ۔

ماقبل کی کال سے کم کال کرنا

ماقبل کی کال کی بہ نسبت کم کال کیجائے تو خطاوا
کے بائیں جانب کے مخالف کو حق ھوگا کہ

(۱) کم کال کو بحال رکھے ۔ اس صورت میں کال
دور جاری رھیگا ۔

(۲) خطاوار سے کال کی تصحیح کرائے ۔ اس صورت
میں بھی کال کا دور جاری رھیگا مگر شریک
خطاوار کو کال کرنے کا حق نہیں ھوگا جبکہ اسکے
داھنے جانب والے مخالف نے نوبڈ کہدیا ھو ۔

(۳) کم کال کے ماقبل جو کال ھوئی ھو اس پر کھیلنے
کا تصفیہ کردے اس صورت میں کال کا دور بند
ھوجائے گا ۔

کم کال کی طرف توجہہ مبذول ہونے یا
ہرجہ طلب ہونے تک خطاوار نے صحیح کال
دیدی تو اسپر کوئی ذمہ داری عائد نہیں ہوسکتی۔

خطاوار کے بائیں جانب کے مخالف نے
بے خیالی میں کال دیدی تو کم کال صحیح کال کے
برابر سمجھی جائے گی۔

کال کا دور بند ہونے کے بعد کال کرنا

کال کا دور بند ہونے کے بعد مخالف قائل نے بجز
نوبڈ کے کوئی اور کال دی تو قائل (ڈکلیرر) کو حق ہوگا کہ
شریك خطاوار سے حسب دلخواہ چال چلوائے جب کبھی
اس کی چال کی باری آوے۔

خلاف قواعد کالیں

کسی کھلاڑی نے بے خیالی یا تمسخرانہ پیرائے میں
(۱) بڑے سلام سے اونچی کال کی یا
(۲) ڈبل یا ریڈبل کیا جبکہ اوسکو اس امر کا حق نہو یا
(۳) شریك کی کال کو ڈبل کیا یا

(۴) شریک کے ڈبل یا ریڈبل کرنے کے بعد خود ڈبل
یا ریڈبل کیا یا

(۵) کال کئے ہوئے رنگ کے سوائے دوسرے رنگ
کا نام کہہ کر ڈبل یا ریڈبل کیا

تو اسکے بائیں جانب کے مخالف کو حق ہوگا کہ

(۱) نئی بانٹ طلب کرے

(۲) اس طرح کی کال کو نظر انداز کردے

(۳) نمبر (۱) اور نمبر (۲) کی صورت میں کال پر قائم
رہنے کو کہے۔ چونکہ بڑے سلام سے بلند کال
نہیں ہوسکتی لہذا بڑے سلام پر کھیلنے کو
مجبور کردے۔

کال کے دوران میں پتا چت ہونا

گنجفہ تقسیم ہونے کے بعد اور کال ختم ہونے کے
قبل کوئی کھلاڑی اپنا پتا جو آنر (Honour) سے کم ہو چال
چلنے کے ارادے کے بغیر چت کردے تو قائل (ڈکلیرر)
کو حق ہوگا کہ

(۱) اس پتے کو کھلا رکھوالے یا

(۲)شریک خطاوار کو اس رنگ کی چال چلنے سے منع کر دے چت گرا ہوا پتا اگر آنر ہو یا ایک سے زائد پتے چت کئے جائیں تو خطاوار کے بائیں جانب کے مخالف کو نئی بانٹ طلب کرنے کا حق ہوگا۔

<u>کھیل کے دوران میں پتا چت ہونا</u>

کال ختم ہونے کے بعد مخالف قائل نے بجز اس پتے کے جسکا چلنا مقصود ہو اور کوئی پتا ظاہر کر دیا ہو تو وہ پتا کھلا رکھوایا جائیگا مگر قائل (ڈکلیرر) کھلے پتے (Exposed card) کے رنگ کی چال چلنے سے منع نہیں کر سکتا۔

قائل یا اوسکے شریک نے کوئی پتا چت کر دیا ہو تو کوئی ہرج نہیں۔

<u>قائل کا غیر صحیح ہاتھ سے چال چلنا</u>

اگر قائل غیر صحیح ہاتھ سے چال چلے تو مخالفین اس کی تصحیح کروا سکتے ہیں۔ اس صورت میں قائل کو چال چلے ہوئے رنگ کا پتا ملا دینا پڑیگا۔ غیر صحیح چال

پر مخالفین نے پتا پھینکدیا تو وہ چال صحیح متصور ہوگی ۔

باری کے بغیر چال چلنا

قائل اپنے ہاتھہ سے یا ڈمی سے چال چلے جبکہ مخالفین کی چال ہو تو وہ پتا مخالفین کی اجازت سے واپس لے لیا جاسکتا ہے ۔ مخالفین اگر باری کے بغیر چال چلیں تو قائل ان سے چال مانگ سکتا ہے بشرطیکہ چال ان دونوں میں سے ایک کی ہو اور اگر ان کی چال نہ ہو تو ان کی چال کی باری آنے تک وہ پتا کھلا رکھوایا جاسکتا ہے ۔

شریک خطاوار کی چال تک پتا کھلا ہی رہا تو قائل (ڈکلیرر) اس رنگ کی چال چلنے سے شریک خطاوار کو منع کرسکتا ہے ۔

باری کے بغیر چلے ہوئے پتے کو قائل جائز قرار دیسکتا ہے باری کے بغیر چلی ہوئی چال پر پتا ڈالدیا جائے تو وہ چال صحیح متصور ہوگی ۔

قائل کے داھنے جانب والے مخالف نے چال چلدی ہو تو قائل کو شریک خطاوار سے چال مانگنے کا حق ہوگا

بشرطیکہ اس کے شریک نے میز پر پتے نہ بچھائے ہوں اور اگر اس نے پتے بچھادئے تو خطاوار کا پتا کھلا رکھوالیا جائے گا۔

دونوں مخالفین اگر ایک وقت واحد میں ابتدائی چال چلدیں تو جس شخص کو پتا چلنے کا حق حاصل ہوگا اسکی چال صحیح سمجھی جائے گی۔ دوسرے شخص کا پتہ کھلا رکھوالیا جائے گا۔

باری کے اول پتا پھینکنا

قائل (ڈکلیرر) کے مخالف نے اپنے شریک کے پیشتر پتا پھینکدیا ہو یا شریک کے پتا ڈالنے کے قبل دوسری چال چلدی ہو یا شریک کو کوئی پتا بتادیا ہو تو قائل کو حق حاصل ہوگا کہ شریک خطاوار سے کہے کہ وہ

(۱) چال چلے ہوئے رنگ کا سب سے بڑا یا سب سے چھوٹا پتا جو اسکے پاس موجود ہو پھینکدے یا

(۲) اس پٹ کو حکم سے کاٹ کر بنائے یا

(۳) اس پٹ کو نہ بنائے یا

(۴) اس پٹ پر ایک چھوٹا سا پتا پھینکدے

قائل نے اپنے هاتهه سے چال چلتے هی ڈمی سے پتہ ڈالدیا هو تو مخالفین کو بهی اپنی اپنی باری کا لحاظ رکهنے کی ضرورت نهیں ۔

کهیل جو ایك پتے کی زیادتی سے هو

کهیل کے دوران میں اگر یه معلوم هو جائے که کسی کهلاڑی کے پاس دوسروں کی به نسبت ایك پتا زیادہ هے تو قائل یا اس کے بائیں جانب کے مخالف کو نئی بانٹ طلب کرنے کا حق حاصل هوگا ۔ قائل کے داهنے جانب والے مخالف کے پاس زائد پتا هو تو وهی حق قائل کے بائیں جانب کے مخالف کو هوگا ۔

ڈمی کے پتوں میں اسطرح کی زیادتی هو تو هرج طلب نهیں کیا جاسکتا ۔

جب کهیل جاری رکها جائے تو خطاوار اپنے پتو میں سے ایك ایسا پتا نکالدیتا هے جو اسکو ماقبل کے پٹ ڈالنا چاهئیے تها ۔

کهیل جو ایک پتے کی کمی سے هو

گنجفه کی تقسیم ختم هونے کے بعد اگر یه معلوم هوکه کسی کهلاڑی کے پاس ایک پتا کم هے حالانکه دوسروں کے پاس ٹهیک تعداد موجود هے تو مفقود پتے کی تلاش کیجائیگی ۔ اس کے نه ملنے کی صورت میں نئی بانٹ هوگی ۔ اس کے ملنے کی صورت میں اگر اس کے ملنے کا مقام ایسا هو جس سے صاف ظاهر هوکه اس پتے کی تقسیم نہیں هوسکتی تهی تو نئی بانٹ هوگی ورنه هر صورت میں کهیل جاری رکها جائیگا چاهے گمشده پتا بنے هوئے پٹ میں نکلے یا دوسرے گنجفه میں پایا جائے ۔ وه پتا اس کهلاڑی کو دیدیا جائے گا جس کے پاس پتے کی کمی تهی ۔ وه پتا کهلا رکهوایا نہیں جاسکتا مگر اس پتے کے ملنے تک اگر اس رنگ کی چال هوئی هو تو کهونے والے پر عدم پیروی رنگ کی ذمه داری عائد هوگی ۔

گمشده پتے کی تلاش کرتے وقت کسی پٹ میں چار سے زیاده پتے پائے جائیں اور یه گمان هوکه کونسا پتا سهوا ڈالدیا گیا هے تو مخالفین کو حق حاصل هوگا که اس پٹ میں

سے جو پتا مناسب سمجھیں کھونے والے و دیدیں ۔

ڈمی کا مشورہ دینا

اگر ڈمی پتا چھوکر یا اور کسی طریقہ سے قائل Declarer کو چال چلنے کے متعلق مشورہ دے تو ڈمی کے بائیں جانب کے مخالف کو حق حاصل ہوگا کہ وہ قائل کو اس پتے کے چلنے سے منع کر دے ۔

اگر ڈمی اپنے شریک کو جتائے کہ کس ھاتھہ سے پ چلا جائے یا غیر صحیح ھاتھہ (Wrong hand) سے پتا نہ چلنے کی تاکید کرے تو قائل کے بائیں جانب کے کھلاڑی کو حق حاصل ہوگا کہ جس ھاتھہ سے چاھے پتا چلائے ۔

اگر ڈمی کسی بے ضابطگی کی طرف قائل کی توجہ منعطف کرے تو قائل کو اس بے ضابطگی کا ھرجہ نہیں مل سکتا ۔

قواعد کی جدید ترمیم کے لحاظ سے ڈمی کو عدم پیروی رنگ کی نسبت قائل کی توجہ مبذول کرنے کا حق حاصل ھے ۔

شریک کو جتانا که پٹ اپنا ھے

ڈمی یا مخالف قائل اگر اپنے شریک کو پٹ نزدیک هٹا کر یا اپنے چالے ھوئے پتے کو بتا کر جتائے که پٹ اپنا ھے تو ڈمی کے بائیں جانب کے مخالف کو یا قائل کو حق حاصل ھو گا که شریک خطاوار سے کہے که وہ

(۱) چال چالے ھوئے رنگ کا سب سے بڑا یا سب سے چھوٹا پتا جو اس کے پاس موجود ھو ڈالے یا

(۲) اس پٹ کو حکم سے کاٹ کر بنائے یا

(۳) اس پٹ کو نه بنائے ۔

بنے ھوئے پٹ کو دیکھنا

بنے ھوئے پٹ کو دیکھنے کا ھرجه پچاس نمبر ھے ۔

عدم پیروی رنگ

عدم پیروی رنگ کا ھرجه ۲۰۰ نمبر یا دو پٹ ھے ۔

جو رنگ موجود نه ھو اسکی چال مانگنا

کھلاڑی کو جب چال مانگنے کا حق ھو تو ایسے رنگ کی چال مانگی جائے جو مخالف کے پاس موجود نه ھو تو حق تلف ھو جاتا ھے ۔

خلاف قاعدہ ہرجہ طلب کرنا

جس کھلاڑی کو حق نہ ہو اسکا ہرجہ طلب کرنے کی صورت میں اسکے شریک کا حق بھی تلف ہو جائیگا۔

بے ضابطگی کے متعلق شریک کو جتانا

ہر کھلاڑی کو حق ہوگا کہ مخالفین کی بے ضابطگی کے متعلق اپنے شریک کی توجہ منعطف کرے۔

قواعد کا غلط بیان

ہرجہ طلب کرتے وقت قواعد کا غلط بیان کیا جائے تو حق ہرجہ سوخت ہو جائیگا۔

برج کے آداب

---:o:---

برج کے آداب سے وہ قواعد مراد ہیں جنکی خلاف ورزی سے کوئی ذمہ داری تو عائد نہیں ہوتی مگر جن کی پابندی ہر مہذب کھلاڑی کے لئے لازم ہے۔ برج کے آداب مندرجۂ ذیل ہیں۔

(۱) ایک وضع سے کال دیجائے یعنی غیر معمولی عجلت یا تکلیف دہ سونچ سے کام نہ لیا جائے ۔

(۲) کال کرتے وقت آواز میں یکسانیت پیدا کی جائے کیونکہ آواز کی بلندی اور پستی سے کھیل کا اندازہ قائم ہوتا ہے ۔

(۳) کھیل بے پروائی سے کھیلا نہ جائے ۔

(۴) بے وجہ کالیں دھرائی جانیکی درخواست نہ کیجائے ۔

(۵) حساب کی طرف اپنے شریک کی توجہ مبذول نہ کی جائے ۔

(٦) حرکات یا بات چیت سے اپنے گنجفہ کی قوت یا کمزوری کا اظہار نہ کیا جائے ۔

(۷) کھیل کے دوران میں شریک پر آفرین یا اعتراض نہ کیا جائے ۔

(۸) کھیل کے دوران میں شریک کی توجہ اس امر کی طرف مبذول نہ کیجائے کہ اپنے قول (کنٹریکٹ) کی

تکمیل یا مخالفین کے قول کو شکست دینے کے لئے
کتنے پٹ درکار ھیں -

(۹) شریك کو سھولت پیدا کرنے کی غرض سے کھیل
کے دوران میں کالیں دھرائی نہ جائیں -

(۱۰) پٹ پر پتا پھینکنے کے قبل ھر کھلاڑی کے چلے
ھوئے پتے کو بلا ضرورت دریافت نہ کیجائے .

(۱۱) کوئی پتا ایسے طریقہ سے نہ ڈالا جائے جس سے
شریك کو آپکی قوت یا کمزوری کا اندازہ ھو -

(۱۲) باری کے اول پتا نکال کر نہ رکھا جائے -

(۱۳) بلا دریافت کوئی ایسی اطلاع نہ دیجائے جو سوال
کے جواب میں دیجانی چاھئے -

(۱۴) بانٹتے وقت ھاتھہ اتنا بلند نہ کیا جائے جس سے پتے
نظر آئیں -

(۱۵) پٹ ترتیب وار رکھے جائیں -

(۱۶) اپنی کرسی چھوڑ کر شریك کے پیچھے کھڑے
نہ رھیں -

(۱۷) شریك کا کھیل دیکھہ کر رائے زنی نہ کیجائے -

(۱۸) کھیل دیکھنے والے مشورہ نہ دیں -

طریقہ حساب

	جب کہ گیم نہ ہو able	
	بلا ڈبل	معہ ڈبل
نوٹرمپ ۔ پہلا پٹ	۴۰	۸۰
" ۔ بعد کا ہر پٹ	۳۰	٦۰
سپیڈ	۳۰	٦۰
ہارٹ	۳۰	٦۰
ڈیمنڈ	۲۰	۴۰
کلب	۲۰	۴۰
قول سے زاید پٹ ۔ پہلا پٹ	پٹ کے نمبر	۱۰۰
" " ۔ بعد کا ہر پٹ	پٹ کے نمبر	۲۰۰
قول سے کم پٹ ۔ پہلا پٹ	۵۰	۱۰۰
" " ۔ بعد کا ہر پٹ	۵۰	۲۰۰
دو گیم کا ربر	۷۰۰	۷۰۰
تین گیم کا ربر	۵۰۰	۵۰۰
چھوٹا سلام	۵۰۰	۵۰۰
بڑا سلام	۱۰۰۰	۱۰۰۰
چار آنر ایک ہاتھ میں ہونا	۱۰۰	۱۰۰
پانچ آنر ایک ہاتھ میں ہونا	۱۵۰	۱۵۰
چار اکے ایک ہاتھ میں ہونا	۱۵۰	۱۵۰